

---

# **BACHELORARBEIT**

---

Frau  
**Jennifer Kindling**

**Damals in den 80ern – Eine  
Analyse der Netflix-Originalse-  
rie „Stranger Things“ im Kon-  
text des aktuellen Nostalgie-  
trends in Fernsehserien**

2017

---

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Damals in den 80ern – Eine Analyse der Netflix-Originalse- rie „Stranger Things“ im Kon- text des aktuellen Nostalgie- trends in Fernsehserien**

Autor:  
**Frau Jennifer Kindling**

Studiengang:  
**Film und Fernsehen**

Seminargruppe:  
**FF13wK3-B**

Erstprüfer:  
**Professor Christof Amrhein**

Zweitprüfer:  
**M.A. Christian Maintz**

Einreichung:  
Hamburg, 09.01.2017

---

# **BACHELOR THESIS**

---

## **Back in the 80s – An Analysis of the Netflix Original Series “Stranger Things” in the Con- text of the Current Nostalgia Trend in Television Series**

author:  
**Ms. Jennifer Kindling**

course of studies:  
**Film and Television**

seminar group:  
**FF13wK3-B**

first examiner:  
**Professor Christof Amrhein**

second examiner:  
**M.A. Christian Maintz**

submission:  
Hamburg, 09.01.2017

## Bibliografische Angaben:

Kindling, Jennifer:

### **Damals in den 80ern – Eine Analyse der Netflix-Originalserie „Stranger Things“ im Kontext des aktuellen Nostalgietrends in Fernsehserien**

Back in the 80s – An Analysis of the Netflix Original Series “Stranger Things” in the Context of the Current Nostalgia Trend in Television Series

2017 - 57 Seiten

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2017

## **Abstract**

„Früher war alles besser“. Die vorliegende Bachelorarbeit befasst sich mit der bewussten Verwendung von nostalgischen Themen in Kombination mit postmodernen Erzählweisen in aktuellen fiktionalen Fernsehserien. Exemplarisch wurde hierbei die Netflix-Originalserie „Stranger Things“ in einer Kontextanalyse nach Mikos (vgl. Mikos 2008: 259-302) vor diesem Hintergrund analysiert. In diesem Analyseprozess wurde eine Vermischung von typischen postmodernen Gestaltungsmitteln und vergangenheitsorientierten Lebenswelten und einer daraus resultierenden Nostalgie beim Rezipienten in dem Sujet und der Mise en Scène der Serie festgestellt.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Abstract.....</b>	<b>IV</b>
<b>Abbildungsverzeichnis.....</b>	<b>VI</b>
<b>1 Einleitung.....</b>	<b>1</b>
1.1 Ausgangssituation und Problemstellung .....	1
1.2 Forschungsziel.....	1
1.3 Aufbau der Arbeit.....	2
<b>2 Begriffliche und theoretische Grundlagen.....</b>	<b>4</b>
2.1 Fernseh- und Filmgenres.....	4
2.1.1 Überblick über das Genre des Horrorfilms.....	9
2.1.2 Überblick über das Genre des Science-Fiction-Films.....	11
2.1.3 Genrehybridisierung.....	13
2.2 Postmodernes Erzählen im Kinofilm.....	16
2.3 Nostalgie im Fernsehen.....	20
2.4 Zusammenfassung „Stranger Things“ .....	24
<b>3 Kontextanalyse nach Mikos.....</b>	<b>26</b>
3.1 „Stranger Things“ im Genrekontext.....	26
3.2 Intertextuelle Bezüge.....	29
3.3 Lebenswelten und Nostalgie.....	35
3.4 Marktwirtschaftliche Einordnung.....	38
<b>4 Fazit.....</b>	<b>43</b>
4.1 Beantwortung der Forschungsfragen.....	43
4.2 Einordnung in das Forschungsfeld.....	44
4.3 Ausblick und Anregungen.....	45
<b>Literaturverzeichnis.....</b>	<b>X</b>
<b>Filmverzeichnis.....</b>	<b>XII</b>
<b>Eigenständigkeitserklärung.....</b>	<b>XV</b>

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Statistik zur Einschätzung der Lebensqualität zu verschiedenen Zeiten..	22
Abbildung 2: Hopper erkundet das "Upside Down" in Stranger Things.....	30
Abbildung 3: Kane erkundet das abgestürzte Raumschiff in Alien.....	30
Abbildung 4: Das Ei in Alien.....	31
Abbildung 5: Das Ei in Stranger Things.....	31
Abbildung 6: Dallas ist noch am leben als Ripley ihn entdeckt.....	32
Abbildung 7: Auch Will lebt noch als er gefunden wird.....	32
Abbildung 8: Eleven in der Deckenhöhle.....	33
Abbildung 9: E.T. im Kleiderschrank.....	33
Abbildung 10: Eleven im Kostüm.....	33
Abbildung 11: E.T. im Kostüm.....	33
Abbildung 12: Verfolgungsjagd in Stranger Things.....	34
Abbildung 13: Verfolgungsjagd in E.T.....	34
Abbildung 14: Abendessen bei den Wheelers.....	35
Abbildung 15: Joyce und Will kommunizieren über die Lichterketten.....	36
Abbildung 16: Statistische Erhebung über die Nutzung von Streamingdiensten im Vergleich zum linearen Fernsehen.....	39

# 1 Einleitung

## 1.1 Ausgangssituation und Problemstellung

Im Bereich der Filmforschung sind bereits einige Arbeiten zu Genres und derer Hybridisierung vorhanden, in welchen die Natürlichkeit des Prozesses der Vermischung herausgestellt wird (vgl. Spiegel 2007 / King/Krzywinska 2000 / Kuhn/Scheidgen/Weber 2013 und weitere). Auch im Bereich der postmodernen Ästhetik und die Definition ihrer Merkmale sind vor allem in Bezug auf die Entwicklungen der 1990er Jahre ausreichend Forschungen angestellt worden (vgl. Eder 2008 / Meteling 2006 und weitere).

Ebenfalls haben sich die Marketingforschung sowie die Psychologie bereits mit dem Thema Nostalgie auseinandergesetzt (vgl. Kießling 2013 / Stern 1992 / Seehusen et. al. 2016). Dennoch gibt es bisher keine oder kaum hinreichende Literatur, welche Nostalgie im Bezug auf Fernsehsendungen und Filme betrachtet. Darüber hinaus wurde diese noch nicht in den Kontext des postmodernen Erzählens gestellt.

Bei der Durchsicht der wissenschaftlichen Forschungsarbeiten in Film und Fernsehen findet sich bisher wenig über den Gegenstand des Onlinemarktes sowie des Video on Demand (VoD). Dies ist vor allem im deutschen Forschungsfeld der Fall, weswegen in dieser Arbeit nur auf US-amerikanische Statistiken diesbezüglich zurückgegriffen werden konnte.

## 1.2 Forschungsziel

Ein leitendes Ziel dieser Arbeit ist deshalb, diese Themenbereiche zu vereinen um somit einen Anhaltspunkt darüber zu geben, ob Produktionen sich der postmodernen Ästhetik wie auch der Nostalgie bedienen, um ein Zielpublikum zu erreichen und zu binden. Und falls sie dies tun, soll darüber hinaus ein Grund herausgestellt werden, warum Produktionen und Sender sich der beiden Kriterien bedienen.

Als **leitende Fragen** dieser Forschungsarbeit lassen sich somit die Folgenden formulieren:

- Bedienen sich aktuelle Fernsehproduktionen einer postmodernen Ästhetik?
- Lässt sich die postmoderne Ästhetik mit Nostalgie in Verbindung bringen?
- Wenn ja, wie gestaltet sich dieser Prozess?

Die Beantwortung dieser Forschungsfragen geschieht im Rahmen einer Kontextanalyse der Netflix-Originalserie *STRANGER THINGS* nach Mikos (vgl. Mikos 2008: 259-309), da diese, im Gegensatz zu den Ansätzen der Werk-Genre-Einordnung von Hickethier (vgl. 2007: 203ff.) oder der Genreanalyse Faulstichs (vgl. 2002: 202ff.), nicht nur eine Einordnung des Genres einbeschließt, sondern gleichzeitig die Intertextualität des zu analysierenden Werkes beleuchtet sowie auf die Lebenswelten innerhalb der Diegese in Bezug auf die Lebenswelten der Rezipienten eingeht und darüber hinaus ebenfalls eine Einordnung in das Produktions- und Marktumfeld der zu analysierenden Serie vorsieht.

### 1.3 Aufbau der Arbeit

Um eine korrekte Einordnung zu gewährleisten, soll zunächst ein umfassender Überblick über das Forschungsfeld gegeben werden. So werden in Kapitel 2 zunächst eine Einsicht in die Definitionskriterien und Definierbarkeit von Genres erfolgen. Hiernach werden aufgrund ihrer Relevanz für die Einordnung der Fernsehsendung *STRANGER THINGS* die Genres des Horrorfilms sowie der Science Fiction skizziert. Von Relevanz ist dabei auch die Genrehybridisierung, da diese als häufig auftretende Charakteristik dieser beiden Genres angesehen werden muss.

Nachfolgend steht eine Definition der Merkmale von postmodernen Kinofilmen der 70er, 80er und vor allem 90er Jahre des 19. Jahrhunderts sowie die Erklärung der Funktionen und Auslöser von Nostalgie in Individuen durch vergangenheitsbezogene Produkte.



Der zweite Teil dieser Arbeit wird durch eine Zusammenfassung der Fernsehserie *STRANGER THINGS* eingeleitet. Weiter wird daraufhin anhand der Kontextanalyse eingeordnet, in welchen Genrekontext und Formatkontext die Serie einzuordnen ist. Hiernach wird ein Überblick über die wichtigsten Intertextuellen Bezüge innerhalb der *Mise en Scène* und des *Sujets* gegeben. Auch eine Betrachtung der Lebenswelten von Familien und Kindern erfolgt, wobei diese vor den Hintergrund von Nostalgie gesetzt wird. Abschließend der Analyse erfolgt eine Einordnung in die marktwirtschaftliche Umgebung von Netflix, Internet und Sehgewohnheiten.

## 2 Begriffliche und theoretische Grundlagen

Um eine fundierte Grundlage für die in Kapitel 3 folgende Kontextanalyse von *STRANGER THINGS* zu geben, ergibt es Sinn zunächst sowohl auf die Genres und Formate des Fernsehens und des Films einzugehen. Im Folgenden soll ein Überblick über verschiedene für die Analyse relevante Formatstrukturen gegeben werden. Des weiteren wird die Definierbarkeit der Filmgenres des Horrorfilms sowie der Science Fiction diskutiert. Auch das Konzept der Genrehybridisierung wird erklärt, wodurch ein Übergang zu den Erzähl- und Darstellungsweisen des postmodernen Kinofilms geschaffen wird. Darüber hinaus sollen die Funktionsmechanismen und Arten der Nostalgie beschrieben werden. Mit der Zusammenfassung der Netflix-Originalserie *STRANGER THINGS* wird dann die darauffolgende Analyse eingeleitet.

### 2.1 Fernseh- und Filmgenres

Die Definition eines Genres unterscheidet sich zwischen Film und Fernsehen je nach Definition mehr oder weniger grundlegend. Ein Kinofilm kann problemlos als Einzelnes betrachtet werden, wohingegen eine Fernsehsendung oft im Kontext des Fernsehprogramms steht und somit gegebenenfalls nicht losgelöst betrachtet werden kann. Sowohl Kinofilme als auch Fernsehserien können jedoch in den Kontext von Genres gesetzt und anhand derer analysiert werden. Ein Genre genau zu definieren gestaltet sich dennoch schwerlich.

Betrachtet man das Feld der filmwissenschaftlichen Genretheorie, wird deutlich, dass sich ein Genre schwer an einer einzigen Grundparabel festmachen lässt. So hat beispielsweise der Rezipient zwar das Wissen darüber, was ein Genre ausmacht und kennt spezielle Kriterien der Zuordnung eines Films, um diese Kriterien allerdings bestimmen zu können, müssen sie zunächst aus den jeweiligen Filmen herausgearbeitet werden. Betrachtet man dies, stellt sich eine gewisse „Zirkularität“ des Begriffs heraus (vgl. Faulstich 2002: 30). Darüber hinaus werden die unterschiedlichen Genres meist an individuellen Kriterien festgemacht, die sowohl zeitlicher, örtlicher, thematischer oder jeglicher anderer Natur sein können (vgl. ebd. 2002: 30f.). Durch das Ausbleiben ebensolcher festgeschriebenen Aspekte wird die einheitliche Definition eines Genres schwierig. So gibt es Genres die sehr leicht anhand von thematischen oder strukturel-

len Kriterien festgemacht werden können und für andere, wie zum Beispiel der Science Fiction, muss eine eigene Genredefinition bestimmt werden (vgl. hierzu Spiegel, 2007: 22ff.). Simon Spiegel (2007: 24f.) fasst hierzu sechs unterschiedliche Herangehensweisen aus der Genretheorie zusammen:

- **Den normativen Ansatz**, der geschichtlich-retrospektiv genau festlegt und vorschreibt, wie ein Genre auszusehen hat
- **Den systematischen Ansatz**, bei dem anhand von mehr oder weniger streng definierten kategorischen Merkmalen verschiedener Natur klassifiziert wird
- **Den narratologischen Ansatz**, welcher besagt, dass Genres „[...] meist ein Set typischer Topoi und Motive auf[weisen] [...]“. Und sich deshalb auf bestimmte „[...] Figuren, Schauplätze[n], Handlungselemente[n] etc. [...]“ stützen
- **Den historischen Ansatz**, bei dem von einem permanenten Wandel des Genres ausgegangen wird und es deshalb in verschiedene Phasen oder Subgenres einteilt
- **Den wirtschaftlichen Ansatz**, in der das Genre im Kontext der industriellen Vermarktung von Filmen gestellt wird. Genrehybridisierung dient in dem Falle dem Erreichen einer höheren Zuschauerzahl
- **Den rezeptionsorientierten Ansatz**, der davon ausgeht, dass verschiedene Rezipienten auch unterschiedliche Erwartungen an einen Genrefilm haben, je nachdem, wie viel Vorwissen sie haben und dass diese Rezeption sich im Rückschluss wieder auf das Genre auswirkt

Obgleich ein Genre aufgrund dieser unterschiedenen Ansätze definiert werden kann, ist im Forschungsfeld eine gewisse Vermischung eben jener zu verzeichnen<sup>1</sup>. So stimmen die meisten Autoren größtenteils über die (Un-)Definierbarkeit des Genres überein.

Nimmt man an, dass sich ein Genre also gegenständlich permanent wandelt, kann es schwer anhand einer Checkliste bestimmter Charakteristika festgemacht werden. Dennoch sind Genres nicht ausschließlich retroaktiv zu identifizieren, auch wenn prototypische Filme erst nachträglich bestimmt werden können. Sie sollten vielmehr als dynami-

---

<sup>1</sup> Eine Ausnahme stellt hierbei der normative Ansatz dar, welcher aufgrund seiner historisch eindeutigen Bestimmung eine genaue Definition vorschreibt.

sches Konzept angesehen werden, gerade weil sie nicht von statischer Natur sind (vgl. Altman 1999: 65).

Auch lassen sie sich nicht anhand eines Musterfalls verkörpern, weil dieser sich in jeder Sichtweise unterscheiden kann (vgl. Mikos 2008: 266).

Moldenauer (2013: 193) bezeichnet Genres als „dynamische Phänomene“. Genre ist ein Prozess, der eng mit dem wirtschaftlichen Bedürfnis verknüpft ist, abwechslungsreiche Produkte zu erschaffen und möglichst viele Zuschauer zu erhalten (vgl. Altman 1999: 64). „Tatsächlich bedienen sich Studios der Genres, um ihre Produktion zu standardisieren und damit Kosten und Risiken besser kalkulierbar zu machen.“ (Munaretto 2007: 90)

Filmgenres sind also zirkulär, dynamisch und erfinden sich permanent neu. Gerade deshalb ist es schwer, eine genaue Anzahl an Genres festzulegen oder zu definieren (vgl. Altman 1999, Faulstich 2002, Munaretto 2007). Abgesehen von der Wandelbarkeit und den gleichbleibenden Aspekten von Genres, ist es wichtig zu beachten, dass Genres viele verschiedene Zielgruppen ansprechen können. Altman (1999: 207ff.) spricht hierbei von einer „Multi-Diskursivität“ und entwickelt das semantisch/syntaktisch/pragmatische Modell, welches auch die Ebene berücksichtigt, auf der verschiedene Rezipienten im historischen Kontext unterschiedliche Bezeichnungen für ein Genre aufweisen. Somit räumt er aus, dass es „richtige“ oder „falsche“ Genredefinitionen gibt. Es wird also nicht mehr nur die Ebene des (Film-)Textes analysiert sondern die Genrerezeption und -produktion als Ganzes in einen geschichtlichen Kontext gesetzt.

Im Gegensatz zu Filmgenres können solche im Fernsehen anders definiert werden. Werner Faulstich (2008: 34f.) unterteilt für den Fall der deutschen wissenschaftlichen Fernsehanalyse, in welcher Fernsehen als Produkt analysiert wird, das Fernsehen in vier unterschiedliche Grundgenres.

- **Die Unterhaltungssendungen**, zu denen hauptsächlich Showformate wie Quizshows, Talkshows, Late Night Shows, Musiksendungen sowie Sportshows zählen.
- **Die Informationssendungen**, welche sich als Nachrichtensendungen, Wissensmagazine und Dokumentationen kennzeichnen.

- **Die fiktionalen Sendungen** beinhalten jegliche fiktionale Serien, Theatersendungen, Fernsehfilme, wie auch im Fernsehen ausgestrahlte Kinofilme.
- **Sonstige Genres und Formate**, zu welchen beispielsweise jegliche Hybridsendungen (wie unter anderem Doku-Soaps) zählen, das Kinderprogramm, welches sich seinerseits durch Formate der obigen Genres gestaltet, Werbesendung und kirchliche Sendungen gehören.

Auch diese Gruppen sind schließlich wandel- und erneuerbar, jedoch geschieht dieser Prozess über einen größeren Zeitraum (vgl. ebd. 2008: 34). Allerdings ist der Genrebegriff in diesem Kontext leicht irreführend, da eine Verwechslung mit den Genres des Films möglich ist. Mikos (2008: 262f.) spricht hier von nur zwei großen „Kategorien“, teilt das Fernsehen also in „fiktional[e] und non-fiktional[e]“ Erzählformen ein. Weiter definiert er „Gattungen“ nach den „verschiedenen Verwendungs- und Darstellungsformen“. Diese Gattungen sind also als Überbegriff für die oben genannten Grundgenres zu sehen, bei denen Faulstich genauer zwischen Informations- und Unterhaltungssendungen sowie der Sonstigen unterscheidet. Zudem ordnet Mikos seinen Gattungen noch Genres unter, welche gleich jeglicher Filmgenres sind und aus welchen sich, ebenfalls dem Film gleich Subgenres herausbilden können (vgl. ebd. 2008: 262ff.).

Generell ist festzustellen, dass fiktionale Serien prinzipiell dem gleichen Genre-Grundkonzept wie Kinofilme unterliegen. Bei dem seriellen Erzählen im Fernsehprogramm muss jedoch beachtet werden, dass mehrere unterschiedliche Weisen der Ausstrahlung möglich sind. Wo beim Kinofilm das serielle Erzählen hauptsächlich auf die einfache Fortsetzung, das „Sequel“ reduziert werden kann (vgl. dazu Hickethier, 2007: 195), ist in der Programmstruktur des Fernsehens eine größere Spannweite zu beobachten.

Während Faulstich zwischen nur fünf verschiedenen „Typen“ oder „Subgenres“ des seriellen Erzählens unterscheidet (vgl. Faulstich 2008: 108), zählt Hickethier (2007: 196ff.) hierzu acht unterschiedliche Arten auf:

- **Der Mehrteiler**, welcher eine in sich geschlossene Geschichte innerhalb von mehreren aufeinanderfolgenden Episoden erzählt. Hierbei ist der Umfang entweder zu groß für einen Einteiler oder die episodische Einteilung ist von vornherein als künstlerisches Mittel vorgesehen.
- **Die Fortsetzungsgeschichte**, welche abgeleitet von dem Groschenroman des 19. Jahrhunderts ebenfalls episodisch erzählt wird und – so unterscheidet sie sich von

dem Mehrteiler – in jeder Folge mit einem „Cliffhanger“ endet, so dass die Spannung bis zur nächsten Ausstrahlung anhält.

- **Die Serie mit abgeschlossenen Folgenhandlungen**, in jener, wie der Name vorausahnen lässt, in jeder Episode eine in sich geschlossene Handlung erzählt wird. Getragen werden diese Serien von den immer gleichen Figuren. Eine chronologische Einteilung ist hierbei nicht unbedingt notwendig.

- **Die Reihe** ist ebenfalls innerhalb einer Episode in sich geschlossen, jedoch wird hier komplett auf wiedererkennbare Merkmale verzichtet. Einzig das Serienintro am Anfang jeder Folge ist gleichbleibend, sonstiger Kontext ist nur lose miteinander verbunden.

- **Die langlaufende Serie (wöchentlich)** bedient sich ebenfalls der geschlossenen Handlungsstruktur pro Folge und ist im Grunde endlos konzipiert, jedoch werden hier diverse Handlungssequenzen zusammengeführt und übergreifend erzählt.

- **Die Daily Soap – Endlosserie mit täglichen Folgen (werktags)** ist der langlaufenden Serie sehr ähnlich. Sie unterscheidet sich hauptsächlich durch die tägliche Sendefrequenz.

- **Die Reality Soap.** „Echte“ Menschen werden im Rahmen eines Showkonzepts zu Darstellern gemacht. Ziel ist meist ein Preis am Ende der Serie. Die Handlung wird von Autoren initiiert.

Sicherlich stimmen die Einteilungen der beiden Autoren in ihrer Aussage grundlegend überein. Jedoch ist die Aufzählung Hickethiers detaillierter, wodurch ein genauerer Überblick über die fiktionale Fernsehserie gegeben ist. Die beschriebenen Typen sind jedoch ebenfalls nur Überbegriffe, weshalb der von Faulstich (2008: 34f., 108) gewählte Name von „Genre“ und „Subgenre“ im Zusammenhang mit Fernsehformaten irreführend wirken kann. Eine Serie kann (hierbei sollte die Reality Soap außer Acht gelassen werden) ebenfalls innerhalb von filmischen Genrekonventionen erzählen.

Aufgrund der Analyse in Kapitel 3 dieser Arbeit, ist es obligatorisch im Folgenden auf zwei der klassischen Kinofilmgenres einzugehen, um einen Überblick darüber zu geben, was ein Genre ausmachen kann.

### 2.1.1 Überblick über das Genre des Horrorfilms

In Kapitel 2.1 wurde bereits auf die Wandelbarkeit und Fähigkeit der Neuerfindung von Genres eingegangen. Das Horrorfilmgenre ist geradezu ein Paradebeispiel hierfür. Von Gothic Horror, über Teenie-Horror, den Splatterfilm und den klassischen Monster- bis hin zum Exploitationsfilm sorgt das Genre und seine Subgenres fast seit der Geburt des Kinofilms bei den Rezipienten für Angst und Schrecken und kommt dabei immer wieder in unterschiedlichen Gestalten daher.

Soll der Horrorfilm also als Genre definiert werden, kann dabei nicht auf einheitliche Erzählmuster zurückgegriffen werden. Meteling (2006: 27) versucht, das Genre wie folgt zu benennen:

„Die Merkmale des Horrorfilms können dabei vorsichtig so benannt werden, dass sie von der Bedrohung des menschlichen Geistes und Körpers erzählen und dies mit einer Rhetorik der Gewalt, des Schreckens, der Angst und des Ekels ausmalen, so dass diese Bedrohung sich jenseits der Leinwand in Richtung Zuschauerraum erstreckt.“

Spiegel (vgl. 2007: 63) sieht darin die Schwierigkeit den Horrorfilm überhaupt als Genre zu definieren, da Horror schließlich nur einen „Effekt“ beim Rezipienten beschreibt und die syntaktischen Merkmale aus jeglichen anderen Genres eingebunden werden können. Im Folgenden soll jedoch zumindest versucht werden, das Genre historisch einzuordnen, sowie bestimmte Merkmale festzulegen.<sup>2</sup>

Der Horror fußt in der gotischen Literatur des 18. und 19. Jahrhunderts. Durch Autoren wie E.T.A. Hoffmann, Bram Stoker oder H.P. Lovecraft wurde den Ängsten der Menschen in Form von Monstern eine Art Körperlichkeit verliehen. Das klassische Weltbild und die damit eng verbundenen Wert des christlichen Glaubens gerieten durch die neuesten Erkenntnisse der Wissenschaft ins Schwanken. So veröffentlichte Charles Darwin in dieser Zeit seine Evolutionstheorie und Sigmund Freud erforschte die psychischen Dunkelseiten des menschlichen Gehirns (vgl. Vossen 2004: 9). Als in den 1930er-Jahren die Romanverfilmungen DRACULA (1931), FRANKENSTEIN (1931) und DR. JEKYLL AND MR. HYDE (1931) auf die Kinoleinwand gebracht wurden, etablierte sich damit der Grundstein des Horrorgenres. Dieser Punkt lässt sich laut Moldenauer (2013: 194f.) deshalb genau bestimmen, weil für Filme wie Nosferatu von Murnau und weitere phantastische Geschichten aus den Stummfilmzeiten der 1920er-Jahre noch gar kein

---

2 Carroll (vgl. 1990: 24ff.) beschreibt den (art-)Horror ebenfalls als „Emotion“.

Genrebegriff definiert war. Der Horror spielte sich jedoch hauptsächlich in den Köpfen der Zuschauer ab, denn gezeigt wurden die schrecklichen Szenarien nicht explizit; hingegen wurden sie geschickt umgangen (vgl. Moldenauer 2013:196).

Die schon in den ersten Romanverfilmungen etablierten Monster wurden also zu einem wichtigen Kernelement des Genres. Monster kommen in nahezu allen Horrorfilmen vor. Ob nun in Form von außer-weltlichen Geschöpfen, wie Geister oder Zombies, oder in Menschengestalt, als Massenmörder und Psychopath.

Die Monstergestalten des klassischen Horrorfilms nutzten sich allerdings bald ab und das, was vorher noch für Angst und Schrecken beim Rezipienten sorgte, wurde nun eher als komisch und nicht mehr als gruselig empfunden. Deshalb wurde mit den 1960er-Jahren der Ort des Geschehens von den gotischen, weit entfernten Burgen des Mittelalters, in die Gegenwart verlegt, sodass der Horror nun nicht mehr nur in Fantasiewelten stattfand, sondern scheinbar realistisch wurde. Alltägliche, „normale“ Menschen wurden zu Monstern inszeniert und geleiteten somit den Weg vom klassischen zum modernen Horrorfilm (vgl. Moldenauer 2013: 198ff.).

Mit *THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE* (USA 1974) wurde der oben erwähnte Realismus auf die Spitze getrieben. Teenager, die auf brutalste Art und Weise mit einer Kettensäge massakriert werden. Der Film ist symptomatisch für ein neues Subgenre zu betrachten: dem Splatter-, Teenager-Horror- oder auch Slasherfilm.

Zumeist in den südstaatlichen Randbezirken und Kleinstädten der USA lebende Jugendliche werden hier von einem anonymen, meist durch eine Art Maske verhüllten Massenmörder zunächst verfolgt und schließlich auf immer unterschiedliche, geradezu innovative Arten und Weisen grausam ermordet. Jedoch sind die Jugendlichen in diesen Filmen nicht als unschuldige Vorstadtkinder charakterisiert, sondern missachten die elterlichen und gesellschaftlichen Regeln, „trinken Alkohol und haben Sex“. Der Serienkiller tritt praktisch auch als Rächer und Verteidiger des Guten auf (vgl. Meteling 2006: 224f.).

Moldenauer (2013: 203) spricht hierbei von einer „Radikalisierung der Bedrohungsszenarien des klassischen Horrorfilms“. Gewalt liegt also nicht mehr nur dem Wesen der Monster inne, auch Menschen sind zur blanken Brutalität fähig (vgl. ebd. 2013: 203).

Mit der aufkommenden postmodernen Erzählweise der 1990er-Jahre (vergleichend dazu Kapitel 2.2 dieser Arbeit), wendet sich auch das Horrorgenre seiner Vergangenheit zu und innoviert diese innerhalb neuer Erzählstrukturen. Mitsamt dem „New Gothic Horror“ kam ebenfalls das Subgenre „Mystery“ auf (vgl. Meteling 2006: 273).



Diese Neigung des Genres beschreibt Georg Seeßlen (2001) als „Softcore-Horror“, welcher eine Gegenbewegung zum „Hardcore-Horror“ der 70er- und 80er-Jahre sei. Während der „Hardcore-Horror“ allerdings besonders greulich daherkam und der „Softcore-Horror“ möglichst wirklichkeitsgetreu wirkte, kombiniert der Mysteryfilm zwar gewisse Elemente dieser Richtungen, erfindet aber gleichzeitig seine eigene pittoreske Ästhetik: „Statt das Dämonische in den Alltag zu schicken, entwickelten sie einen Sog ins Jenseitige und Traumhafte [...]“ (vgl. ebd. 2001).

Die Ansichten der beiden Autoren unterscheiden sich jedoch in gewissen Punkten. Wo Seeßlen eine Gegenbewegung beschreibt, sieht Meteling eher eine „erstarkende Tendenz“ parallel zum modernen Horror. Auch die Signifikanz des phantastischen Erzählens aus dem 19. Jahrhundert sieht er nicht erst in den okkulten Geschichten der Mystery und bezieht sich auf die Ursprünge des Horrorgenres und des „Gothic Horror“ (vgl. Meteling 2013: 273).

Der Mysteryfilm wendet sich also dem Mystischen zu, Gespenster tauchen auf, Symbole und Figuren aus der (meist christlichen) Religion werden immanent. Dadurch wird aber auch die Detektivgeschichte wiederbelebt. Verschwörungstheorien über Unergründliches erfordern eine Hauptfigur, welche versucht das Rätsel zu lösen. Die Mystery greift deshalb häufig auf den Ermittler als Protagonisten zurück (vgl. Meteling 2013: 274ff.).

## 2.1.2 Überblick über das Genre des Science-Fiction-Films

Wie das Horrorgenre hat auch die Science Fiction ihren Ursprung in der Phantastischen Literatur und wurde zu einem Nischengenre mit sehr hingebungsvollen Fans. Erst in den 1950er-Jahren wurden Science-Fiction-Filme in größerer Menge produziert; jedoch nur als niedrigbudgetierte B-Movies mit zumeist wenig ästhetischem Anspruch. Gleichzeitig bekam das Genre in der Literatur immer mehr Aufmerksamkeit und wurde zum „Massenphänomen“ (vgl. Spiegel 2007: 11).

In den 1960er-Jahren bekommt auch der Science-Fiction-Film mit Vertretern wie 2001: A SPACE ODYSSEY (1968) eine größere Bedeutung, wird ästhetisch hochgeistiger und größer produziert. Science Fiction wird immer massentauglicher aber auch gesellschaftskritischer (vgl. ebd. 2013: 251f.). Diese dystopischen und utopischen Weltansichten (zu Utopie und Dystopie im Science-Fiction-Film vgl. King/Krzywinska 2000: 13ff.) sind wahrscheinlich auf das Ende des zweiten Weltkriegs, dem Ausbau von atomaren

Waffen und den daraus resultierenden Kalten Krieg zurückzuführen, welcher zum Einen durch ein technologisch-wissenschaftliches Wettrennen zwischen den USA und der UDSSR auf dem Weg ins All und schlussendlich zum Mond geprägt war; zum Anderen allerdings auch zu Angst vor Spionen und der Unterwanderung der gesellschaftlichen Werte durch die jeweils andere Seite führte. Durch die Themen der Alien-Invasion in der Science Fiction wurde auch die Widerstandskraft der amerikanischen Gesellschaft und Regierung gegenüber einer gegnerischen Macht ausgetestet (vgl. Koebner 2003: 12f.).

Andererseits sind die Themen der Science Fiction eng mit dem menschlichen Bedürfnis nach technologischem Fortschritt und dem Interesse an neuem Wissen verknüpft und spiegeln die Neugierde des Menschen wieder. Deshalb kann der Ursprung des Genres schon weit vor das Zeitalter des Films gesetzt werden (vgl. hierzu Spiegel 2013: 249f./2007: 71ff.).

Vergleicht man einige Filmbeispiele, die unter dem Begriff der Science Fiction gruppiert sind, fällt auf, dass Werke zwar auf die gleichen syntaktischen Strukturen zurückgreifen können, diese aber auch von vielen Vertretern anderer Genres verwendet werden: „Die Science Fiction definiert sich nicht über ein Set von Plotstrukturen und inhaltlichen Merkmalen.“ (vgl. Spiegel 2013: 247). Aus diesem Grund ist auch eine Genredefinition anhand des semantisch/syntaktisch/pragmatischen Modells von Altman nicht unbedingt anwendbar. Spiegel spricht von der Science Fiction deshalb eher als einen „fiktional-ästhetischen Modus“ mit einem „Welten-Typus“, in welchem dem Rezipienten völlig unbekannte, neue Dinge „naturalisiert“ werden. Sie werden dem Zuschauer also vertraut gemacht. Dieses Neue, Unbekannte beschreibt er als „Novum“<sup>3</sup>.

Eher seltener kann aber auch eine „Verfremdung“ auftreten, welche das (erlernte) Gewohnte verzerrt darstellt oder in einen neuen Kontext stellt (vgl. Spiegel 2013: 261, 254ff.). (Verfremdung ist dennoch kein Kriterium, welches ausschließlich in der Science Fiction bedient wird (vgl. Spiegel 2007: 237f.).)

Laut Koebner (2003: 9) ist Science Fiction ein Vehikel um als Zuschauer in die Welt des „fernen Fremden“, also in die Zukunft einzutauchen. Dennoch muss das nicht immer so sein. Sie muss sich nur in die echte Welt einfügen, indem sie so tut als wäre sie möglich (vgl. Spiegel 2007: 47).

---

3 Spiegel bezieht sich damit auf Darko Suvin (1979). Da das Werk allerdings nicht verfügbar war und der Begriff als anerkannt gilt, wird in dieser Arbeit nicht weiter darauf eingegangen (vgl. Spiegel 2013: 247).

„Die SF [Science Fiction] sieht sich also mit der widersprüchlichen Aufgabe konfrontiert, die Realitätskompatibilität wunderbarer Dinge und Ereignisse behaupten zu müssen. Da sie ihre Nova letztlich aber nicht erklären kann, muss sie 'so tun', als seien ihre wunderbaren Elemente wissenschaftlich-technisch plausibel.“ (Spiegel 2007: 47)

Somit ist auch eine klare Grenze zu Märchengeschichten und der Magie aus Fantasyfilmen gezogen. Während dort „einfach so“ etwas funktioniert und dies als anerkannter Fakt, sinnig in der erzählten Welt ist, muss in der Science Fiction (schließlich trägt sie nicht umsonst die „Wissenschaft“ in ihrem Namen) zumindest eine Übereinstimmung mit der Wissenschaft vorgegeben werden. Oder aber es muss, wie im Film, sichtbar bewiesen sein, dass es existiert und funktioniert. Dabei liegt es allerdings in der Natur der Science Fiction, dass die Wissenschaft weitergesponnen wird, die aktuellen Erkenntnisse übersteigt und erweitert. Dies führt meistens dazu, dass Dinge zu sehen sind, die in der wirklichen Welt unmöglich sind (zum Beispiel das Holodeck in *STAR TREK: THE NEXT GENERATION*) aber trotzdem für den Rezipienten innerhalb der erzählten Welt plausibel erscheinen (vgl. Spiegel 2007: 48ff). Aufgrund der „Naturalisierung“ von Nova und der „Verfremdung“ der Realität werden Science-Fiction-Filme größtenteils auch klassisch erzählt, um eine Irritation beim Rezipienten, die zu einer vollständigen Orientierungslosigkeit im Unbekannten führen würde, zu vermeiden (vgl. ebd. 2013: 252ff.).

### 2.1.3 Genrehybridisierung

Die Vermischung (Hybridisierung) liegt, wie oben bereits angedeutet, in der Natur des Science-Fiction-, wie auch des Horror-Genres. Hierbei handelt es sich ohnehin schon um eine Form der Intertextualität, da ein Film im Kontext von Genres immer mit anderen Filmen in Relation gesehen werden muss (vgl. Kuhn/Scheidgen/Weber 2013: 31). Dass man in einem beliebigen Film nicht zum ersten Mal ein Revolverduell oder ein Mexican Standoff sieht, weil es zuvor bereits in (anderen) Western verwendet wurde, ist zum Einen ein intertextueller Bezug, kann darüber hinaus aber auch ein Merkmal des Western als Genre sein. Wichtig ist hierbei, zu erwähnen, dass die Vermischung von Genreelementen keineswegs ein neues Phänomen ist. Schon immer werden gerade Hollywoodfilme unter dem Deckmantel mehrerer Genrebezeichnungen produziert (vgl. ebd. 2013: 29f). Dies könnte auf das kommerzielle Interesse der Produktionsfirmen zurückzuführen sein, da durch die gleichzeitige Implementierung mehrerer Genres

ein größeres Publikum angesprochen werden kann. Die Hybridisierung kann hingegen auch als Teil der natürlichen Zirkularität von Genres gesehen werden. So unterscheiden Kuhn/Scheidgen/Weber (2013: 30f.) zwischen einer „inhärenten Hybridität“, welche eine „kontinuierliche Erweiterung/Fortschreibung der generischen Konventionen“ beschreibt und einer „selbstreflexiven Hybridität“, wenn Intertextualität als „rhetorische Strategie“ innerhalb des Films Verwendung findet und meist einen ironischen oder gar parodistischen Zweck erfüllt.

So ist es auch nicht verwunderlich, dass Science Fiction und Horror häufig koinzidieren. So haben etwa Filme wie *FRANKENSTEIN* (1931) oder *DR. JEKYLL AND MR. HYDE* (1931), welche in Kapitel 2.1.1 noch als die Grundsteine des Horrorgenres deklariert wurden, einen (scheinbar) wissenschaftlichen Kern und sind im Nachhinein schwer nur einem einzigen Genre zuzuordnen (vgl. King/Krzywinska 2000: 50).

Der große Unterschied zwischen Horror und Science Fiction liegt in der Begründung des Schreckens. So fußt diese Begründung beim Horror in der Phantastik (in der Mythologie oder Psychologie), wie das Mädchen in *RINGU* (1998), welches sich an der Gesellschaft rächt, indem sie auf übernatürliche Weise eine VHS-Kassette erschafft und diese mit einem Fluch belegt. In der Science Fiction hingegen wird das Novum immer so beschrieben, dass es gerade nicht phantastisch ist, sondern plausibel erscheint. Das Übernatürliche hat in ihr keinen Platz. Es gibt immer eine logische Erklärung, auch wenn diese nur innerhalb des Textes logisch und nicht auf tatsächliche Wissenschaft übertragbar ist (vgl. Rottensteiner 2008: 260ff.). Jedoch sind Science Fiction und Horror nicht so leicht anhand einer solchen Unterscheidung voneinander zu trennen; Monster, Angst und Schrecken sind ohne Zweifel Motive, die in beiden Genres anzutreffen sind und somit die definitorischen Grenzen oftmals verschwimmen lassen. (So können klassische Monsterfiguren des Horrorgenres, wie Vampire, Zombies oder Werwölfe in der Science Fiction auch mit einem pseudo-wissenschaftlichen Ansatz erklärt werden (vgl. Rottensteiner 2008: 262).) Wird Horror hingegen als eine Reaktion beim Rezipienten betrachtet, erübrigt sich dieses Problem. Verfolgt man den Ansatz Spiegels (vgl. 2007: 292ff.) weiter, wird klar, dass der Gruseffekt durch eine bestimmte Eigenart der Monster in der Science Fiction, wie auch im Horror, ausgelöst wird: sie sind grotesk.<sup>4</sup>

Hierbei geht Spiegel von der Definition von Carroll (1990: 23) aus, Monster seien „im-pure and unclean.“, weiter:

---

4 Im Sinne von „absonderlich“, „unnatürlich“.

„They are putrid or moldering things, or they hail from oozing places, or they are made of dead or rotting flesh, or chemical waste, or are associated with vermin, disease, or crawling things. They are not only quite dangerous but they also make one's skin creep. Characters regard them not only with fear but with loathing, with a combination of terror and disgust.“

Diese „Unreinheit“ der Monster wird durch ein Zusammenspiel von normalerweise nicht zusammengehörigen Merkmalen verursacht, was sie unnatürlich und abschreckend macht (vgl. Correll 1990: 33ff.). Da in der Science Fiction ein Monster aber nicht zwingend unrein und somit schrecklich sein muss und dennoch absonderlich erscheinen kann, spricht Spiegel von grotesken Phänomenen, welche die Wissenschaft vor ein neues Rätsel stellen. Zur selben Zeit ist die Wissenschaft bestrebt, das Rätselhafte aufzuklären und sich dabei selbst neu zu erfinden oder weiterzuentwickeln: „Wissenschaft erschafft und integriert das Groteske“, nur so kann das Monster verstanden und überwältigt werden (vgl. Spiegel 2007: 295f.).

Darüber hinaus wird ein Monster in der Science Fiction auch einfacher vom Rezipienten akzeptiert, da dieser das Groteske im Kontext des Genres gewohnt ist. Somit wird der Horror in der Science Fiction (wie auch im Horrorfilm) eher durch ein Nicht-Sehen des Monsters erzeugt. Wird das Groteske erklärt, wirkt es weniger angsteinflößend (vgl. ebd. 2007: 297ff.).

Dadurch, dass der Zuschauer nur teilweise Blicke auf das Wesen erhaschen darf, stellt sich ein Spannungseffekt ein. Die Angst entstammt also größtenteils der Fantasie des Publikums. Während der Horrorfilm also zumeist von der Unerklärlichkeit des Schreckens handelt, bringt die Science Fiction den Schrecken in einen neuen Kontext, erklärt ihn (oder versucht es mindestens) und entschärft ihn dadurch. Dennoch kann selbst durch eine wissenschaftliche Erklärung nicht unbedingt ein wirkungsvolles Gegenmittel gefunden werden. So beispielsweise in *ALIEN* (1979), zwar wird erklärt, wie der *Xenomorph* sich vermehrt und verteidigt, dennoch kann kein garantiert brauchbares Mittel der Bekämpfung gefunden werden. Aufgrund der Überlegenheit des Aliens bleibt der Horror, der von ihm ausgeht konstant.

Die Anwesenheit des Horrors in der Science Fiction ist folglich weniger als Genrehybridisierung zu bezeichnen, sondern vielmehr als friedliche Koexistenz. Schließlich ist die Definition anhand syntaktischer Strukturen in beiden Fällen eher schwer möglich. Wenn Horror daher als Effekt und Science Fiction als Modus gesehen wird, ist eine Vermischung der beiden erst recht als absolut natürlich zu verstehen.

## 2.2 Postmodernes Erzählen im Kinofilm

Während Genrehybridisierung und Intertextualität als ein Phänomen zu beobachten ist, welches zwangsweise schon seit der Etablierung des Genrebegriffs existiert, ist im Laufe des Kinos der 1970er-, 80er- und 90er-Jahre dennoch eine erhebliche Steigerung dieser Merkmale zu erkennen (vgl. Eder 2008: 34f.). Da sich dieser Trend in bestimmten Mustern ordnen lässt, spricht man in der Filmwissenschaft vom postmodernen Erzählen.

Im Folgenden soll nun weiter darauf eingegangen werden, was das postmoderne Kino ausmacht und wie es zu systematisieren ist.

Eder (vgl. 2008: 11ff.) zählt hierfür die folgenden chronologisch sortierten Merkmale auf, die im darauffolgenden Teil aufgrund seiner Deskription expliziter ausgeführt werden sollen: „1. **Intertextualität**, 2. **Spektakularität und Ästhetisierung**, 3. **Selbstreferentialität**, 4. **Anti-Konventionalität und dekonstruktive Erzählverfahren**.“, hierbei ist Punkt 1 häufiger beobachtbar und somit signifikanter für den postmodernen Film als Punkt 2, und so weiter.

Die **Intertextualität** beschreibt das Zusammenfügen verschiedener „Versatzstücke“ zu einem neuen Gesamtwerk. Diese stammen meist aus einem popkulturellen Milieu, werden häufig aus der als meist zweitklassig kategorisierten Unterhaltungssparte gezogen; Fernsehsendungen, Werbung, Comics, B-Movies wie auch Videospiele werden genutzt und somit die vom Rezipienten aktiv oder passiv aufgenommene Populärkultur referenziert. Darüber hinaus werden allerdings auch Elemente aus Kunst und „Hochkultur“ verbaut. Das postmoderne Kino nutzt also medien- und spartenübergreifend Bruchstücke und vermischt diese „alten“ Teile mit neuen, eigenen Erzeugnissen. Dies kann in verschiedener Form geschehen: „[...] durch Sequels, Remakes, Pastiche, Parodien, offene Zitate, verdeckte Anspielungen; über Genre, Dialog, Musik, Bild, [...] - im Prinzip jedes mögliche filmische Gestaltungsmittel.“ (vgl. ebd. 2008: 15).

Es wird also mit gängigen Genre- und Erzählkonventionen gebrochen. Ziel dabei ist meist nicht die tatsächliche Zitation des jeweiligen Filmtextes sondern eine ironische Konnotation des zitierten. Eder (vgl. 2008: 16) unterscheidet außerdem die „Parodie“ (das ironische Zitieren) von der „Pastiche“, welche ohne jegliche Wertung angewandt wird, also als „neutral“ zu betrachten ist.

Ein wichtiges Merkmal der Intertextualität im postmodernen Film ist, dass durch die Anspielungen auf die Populärkultur eine Art Kommunikation zwischen Rezipienten und

Filmtext entsteht. Durch eine **Doppelcodierung** (auch Mehrfachcodierung) des Filmtextes können sowohl Zuschauer den Film verstehen, welche die Anspielung nicht erkennen, als auch solche, die das Zitat erkennen. Auf diese Weise wird der medienkompetente Zuschauer zum Insider. Der Filmtext kann also verschieden wahrgenommen und ein wiederholtes Sehvergnügen ermöglicht werden (vgl. ebd. 2008:17f.). So kann zum Beispiel PULP FICTION (1994) auf eine rein unironische Weise gelesen werden. Etwa von einem Rezipienten ohne große filmische Vorkenntnis. Allerdings fallen dem Filmenthusiasten einige Anspielungen und Zitate aus anderen Texten jeglicher Medien auf, die den Film folglich in einen neuen Kontext setzen und den Zuschauer zum Mitwisser machen. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Zuschauer bereits beim ersten Mal alle intertextuellen Bezüge herausliest, ist dabei relativ gering. Bei erneutem Anschauen werden somit immer neue Anspielungen entdeckt.

Darüber hinaus regt diese Art von Intertextualität zum Austausch unter Rezipienten an, welche Bezüge, Charaktere und Handlungselemente analysieren und neu interpretieren können. So existieren über PULP FICTION zahlreiche Fanseiten im Internet, in deren Foren über die gefundenen „Easter Eggs“ diskutiert wird.<sup>5</sup> Aus diesem Grund ist diese Form von Intertextualität auch auf marktwirtschaftlicher Basis als Marketingstrategie interessant, da durch die Doppelcodierung eine hohe Anzahl an Filmzuschauern angesprochen werden kann.

Damit das Konzept der Doppelcodierung beim Rezipienten überhaupt Anklang findet, ist es laut Eder (vgl. 2008: 18ff.) notwendig, dass der postmoderne Film als „Ereignis“ wahrgenommen wird. Um dies zu erreichen bedient dieser sich der **Spektakularität**, um eine Aktivierung möglichst vieler Reize („Sensualismus“) zu erreichen. Damit einhergehend ist eine **Ästhetisierung** von allem Grotesken, Brutalen und Abstoßenden, wobei kaum Wert auf eine realistische Darstellung gesetzt wird. In einigen Beispielen des postmodernen Erzählens wird außerdem der Plot der Spektakularität und Ästhetisierung untergeordnet. Dies bedeutet allerdings nicht, dass die Handlung komplett außer Acht gelassen wird, „[...] auch die Wirkung des Ereigniskinos beruht zu einem großen Teil auf seinem Handlungsbogen.“ (ebd. 2008: 20). Eder bevorzugt es daher von einer „Tendenz“ zu einer verstärkten Verwendung dieser Attribute zu sprechen, welche die erhöhte Verwendung „spektakuläre[r] Effekte“ und eine damit einhergehende Gewöhnung des Publikums an eben diesen Effekten beinhaltet (vgl. Eder 2008: 20).

---

5 Beispiele hierfür sind [www.pulpfiction.com](http://www.pulpfiction.com), [www.q-tarantino.de](http://www.q-tarantino.de) oder [www.quentintarantino.de](http://www.quentintarantino.de) sowie in vielen weiteren Internetforen, die sich nicht ausschließlich auf die Filme Tarantinos spezialisieren.

Diese Akklimatisierung des Publikums an Spezial- und Schockeffekte ist allerdings über die gesamte Filmgeschichte zu beobachten. Wo einst Zuschauer allein vor der Suggestivkraft des bloßen Schattenabbildes in *NOSFERATU* (1922) oder *PSYCHO* (1960) erschauerten, so gelten heute explizite Gewaltdarstellungen und computergenerierte Effekte als vollkommen alltäglich. Gleichzeitig ist im Horrorgenre eine Art Rückgang eben jener Explizität zu beobachten. Mit dem New Gothic Horror werden die Monster und Stoffe der Anfänge des Horrorfilms neu aufgerufen und auf ironisch-melancholische Weise neu verarbeitet. Durch die damit einhergehende Intertextualität entsteht eine Art filmisches Archiv (vgl. Meteling 2006: 265ff.).

Das Ziel des postmodernen Films ist dabei also nicht, sein Publikum glauben zu lassen, das Erzählte und Dargestellte sei eine Neuerfindung, sondern nutzt die Mittel der Ironie, Überstilisierung und Intertextualität um den Rezipienten seine **Selbstrefentialität** bewusst werden zu lassen. Dem Zuschauer wird gar nicht erst versucht zu verschleiern, dass es sich hierbei um eine fiktive Erzählung handelt, vielmehr wird er bewusst auf emotionaler Entfernung gehalten. Immersiv wirkt der postmoderne Film hingegen durch seine Spektakularität und Ästhetisierung (vgl. Eder 2008: 20ff.).

Das postmoderne Kino strebt also keine explizite Desillusionierung des Publikums an. Auch ist sein Ansatz nicht unbedingt von sozial- oder gesellschaftskritischer Natur. Es geht eher darum, mit gängigen Erzählkonventionen zu spielen und die damit verbundenen Reglements zu brechen. Die **Anti-Konventionalität und dekonstruktiven Erzählverfahren** des postmodernen Films beruhen also auf der bloßen Abnutzung der gängigen Machart von Genrefilmen, deren Handlungsabläufe bei den medienkompetenten Zuschauern ohnehin mehr als bekannt sind (vgl. ebd. 2008: 22f.). Hierdurch können zum einen Figuren, Handlungen und Stile aus unterschiedlichen Genres zusammengeführt werden, aber auch mit den Erwartungen des Rezipienten gespielt werden.

Ein besonders eindrückliches Beispiel hierfür ist die *FINAL DESTINATION*-Reihe und eine Szene aus *FINAL DESTINATION 2* (2003), in welcher Evan Lewis (David Paetkau), einer der vom Tod verfolgten<sup>6</sup>, in einer fünfminütigen Szene immer wieder droht auf verschiedene Art und Weise zu verunglücken. Dass die Figur nun sterben wird, signalisiert der charakteristische „Todeshauch“; ein leichter Windzug. Dem Zuschauer werden dabei immer wieder kleine Hinweise gegeben, auf welche Weise es nun passieren könn-

---

6 In den *Final Destination*-Filmen geht es immer darum, dass der Tod eine Art „Liste“ hat, anhand dessen Reihenfolge Menschen sterben müssen. Die Hauptfiguren in dieser Reihe entgehen aufgrund einer plötzlich auftretenden Vision bei einem der Charaktere dem Tod. Darauf hin agiert dieser als perfider Serienkiller, der seine Opfer nach der ursprünglichen Todesreihenfolge auf möglichst unterhaltsame Weise umbringt.



te. So fällt nun ein Buchstabenmagnet vom Kühlschrank in das chinesische Take-Out-Food sodass nun die restlichen Buchstaben das Wort „EYE“ bilden. Der Spannungsverlauf wird im Verlauf der Szene regelrecht auf die Spitze getrieben. Als Evan zunächst das chinesische Essen versehentlich mitsamt des Magneten in der Mikrowelle erhitzen will, werden Funken versprüht, was zu einer Explosion des Küchengerätes führen könnte. In diesem Schreckmoment lässt er seinen durch einen Lotteriegewinn finanzierten Goldring in den Küchenabfallzerkleinerer<sup>7</sup> fallen, woraufhin er mit der Hand hineingreift und steckenbleibt. Über den weiteren Verlauf häufen sich die Todesfallen, welche allesamt nicht auslösen. Zum Schluss glaubt er selbst nicht mehr an die Bedrohlichkeit der Situation; als er in Slapstick-Manier auf seinen anfangs aus dem Fenster geworfenen Spaghetti ausrutscht und direkt unter der Feuerleiter liegt, fällt diese zwar ein Stück, bleibt aber genau über seinem Gesicht stehen. In befreiender Komik lacht Evan erleichtert auf und wiegt sich in Sicherheit, als die Leiter auch noch das letzte Stück herunterfährt und genau wie prophezeit sein rechtes Auge durchbohrt.

Diese Weise, selbstreferentiell und ironisch mit den Erwartungen der Zuschauer zu spielen sowie anti-konventionell den Spannungsbogen so weit zu strapazieren, dass eine Voraussagung der kommenden Ereignisse so gut wie unmöglich scheint, ist ebenfalls ein charakteristischer Zug des postmodernen Erzählens. Doch auch die geradezu grotesk ästhetisierte hyperrealistische Darstellung von Gewalt gehört zu den Hauptthemen dieser Filmepoche. Aufgrund dieses Sensualismus wird das Postmoderne auch häufig als „Körper-Kino“ (vor allem im Bereich des Horrorgenres, vgl. Meteling 2006: 259ff.) oder „Kino der Oberflächen“ (vgl. Eder 2008) genannt.

Ebenfalls kann im Bereich des postmodernen Films ein Unterschied zwischen dem „postmodernen Independentfilm“ und dem „postklassischen Mainstreamkino“ gemacht werden, wobei Letzteres sich derselben oben beschriebenen postmodernen Mittel bedient, diese allerdings in schwächerer Form und mit einem eher ökonomischen als künstlerischen Anspruch. Darüber hinaus beschränkt sich die Bezeichnung der Postklassik alleinig auf das Hollywoodkino, welches Trends folgt und ein möglichst großes Publikum ansprechen möchte und deshalb weit weniger mit Konventionen bricht aber sich durchaus der postmodernen Ästhetik bedient (vgl. Eder 2008: 32ff. und Bleicher 2008: 97ff.).

---

7 In den USA befindet sich im Abfluss des Spülbeckens meist noch ein Abfallzerkleinerer um Essensreste über die Kanalisation zu entsorgen.

## 2.3 Nostalgie im Fernsehen

Das Wort *Nostalgie* beruht auf den griechischen Wörtern „nóstos“, welches „Rückkehr (in die Heimat)“ bedeutet sowie auf „álgos“, zu Deutsch „Schmerz“ (vgl. „Nostalgie“ auf Duden online). Der Begriff wurde im 17. Jahrhundert geprägt und genutzt um das melancholische Heimweh der Soldaten in Auslandseinsätzen als kritische „Nervenkrankheit dämonischen Ursprungs“ zu beschreiben. Auch die Psychoanalytiker des 20. Jahrhunderts ordneten die Nostalgie ihrer Patienten als eine depressive Störung ein. Mittlerweile ist die Wissenschaft sich jedoch einig: „Nostalgie ist eine soziale emotionale Erfahrung, bei der Beziehungen zu vertrauten Menschen zentral sind und die vor allem durch positive Gefühle gekennzeichnet ist.“ (vgl. Seehusen et. al. 2016).

Im Marketingbereich wird Nostalgie als komplexes positives Gefühl gegenüber vergangener Zeiten und den damaligen Produkten definiert (vgl. Kießling 2013: 30). Aus diesem Grund wird allgemein zwischen **persönlicher** und **historischer Nostalgie** unterschieden (vgl. Stern 1992). Kießling (2013: 45) erweitert dieses Bezugsraster zusätzlich um die **interpersonelle** sowie die **kollektive Nostalgie**:

„[...] der Unterschied zwischen den vier Nostalgietypen [kann] vereinfachend und anschaulich mit ‚the way I was‘ (persönliche Nostalgie), ‚the way my loved ones were‘ (interpersonelle Nostalgie), ‚the way we were‘ (kollektive Nostalgie) und ‚the way it was‘ (historische Nostalgie) beschrieben werden.“

Hierbei beschreibt die persönliche Nostalgie das Zurückblicken auf die eigene Vergangenheit, welche meist die Kindheit betrifft aber nicht auf diese beschränkt sein muss (vgl. Kießling 2013: 43). So kann auch die Erinnerung an eine große Reise oder einen bestimmten Lebensabschnitt ein Gefühl von Nostalgie hervorrufen. Die kollektive Nostalgie wird dann ausgelöst, wenn Einzelpersonen Erinnerungen mit Anderen gemeinsam erlebt haben. (Beispiel: „Ostalgie“<sup>8</sup>.) Auch kann sich die persönliche Nostalgie auf Personen im Bekanntenkreis oder in der Familie ausweiten, wenn Erfahrungsberichte ausgetauscht werden. In diesem Falle wird von **interpersoneller Nostalgie** gesprochen. Werden Ereignisse oder Objekte aus der Geschichte positiv verknüpft, welche zu lang zurückliegt als dass sie selbst erlebt werden konnte, beschreibt dies die **historische Nostalgie**.

---

<sup>8</sup> Menschen, die in der damaligen DDR aufgewachsen sind, verfügen oft über eine Kollektiverinnerung an Produkte und Begebenheiten aus dieser Zeit. Auch ein Zurückerinnern an die 1980er Jahre und die damit verbundene Musik oder Kleidung kann als kollektive Nostalgie wahrgenommen werden.

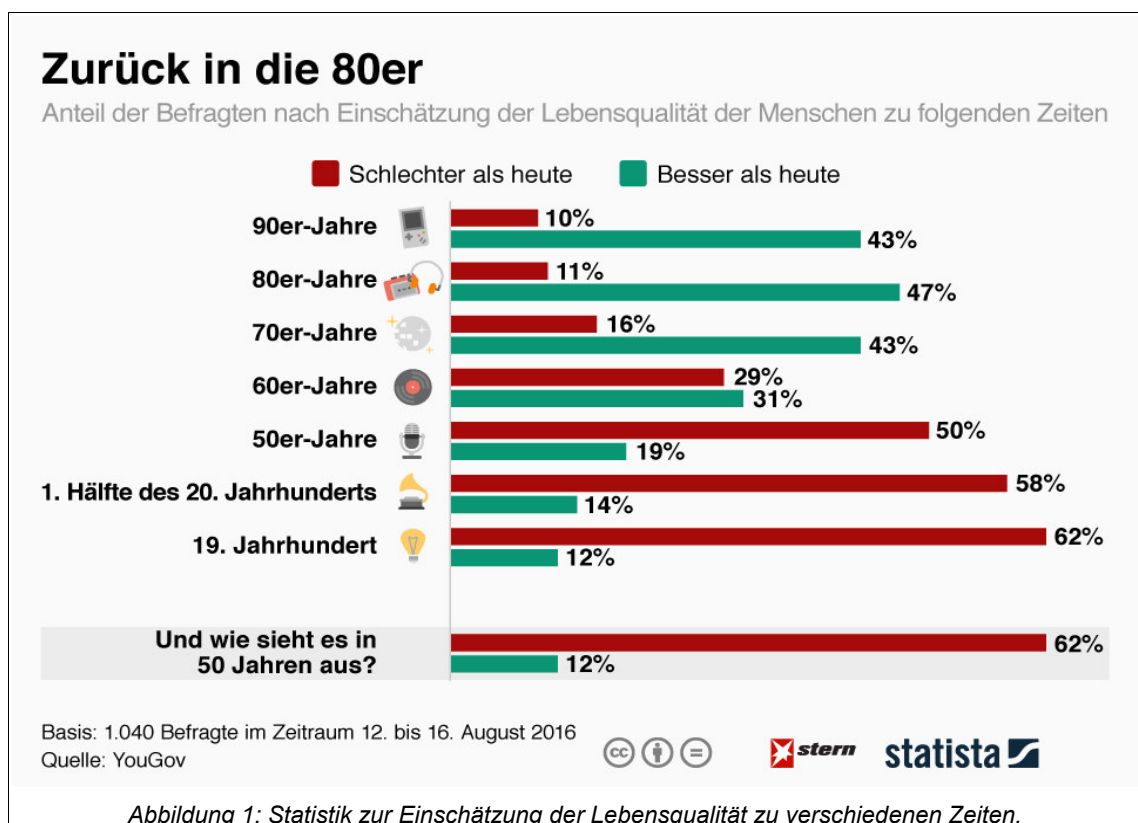
Wichtig ist jedoch, dass das (Konsum-)Interesse an der Vergangenheit auf Nostalgie fußen kann, aber nicht muss. Anhand der Studienergebnisse von Goulding (vgl. 2001: 574ff.) wird ersichtlich, dass besonders Menschen geringerer Rollenstabilität, etwa im Rentenalter oder allgemein, wenn die eigene Person in der Gesellschaft eine weniger große oder nicht befriedigende Rolle spielt, ein besonderes Bedürfnis nach persönlicher Nostalgie haben („Existentials“). Auch soziale Isolierung kann einen Grund darstellen. Ziel der Rückwendung in die Vergangenheit ist dabei eine zeitweilige Wiedererlangung von Kontrolle und Bedeutung. Auch Individuen deren Nostalgie sich an einer Vergangenheit orientiert, welche nicht die eigene ist, sind meist unzufrieden in ihrer momentanen Situation und wenden sich deshalb einem anderen idealisierten Zeitalter zu („Aesthetics“).

„Während beispielsweise für persönlich nostalgische Individuen die Rückbesinnung auf die eigene Vergangenheit eher eine Flucht vor Unterforderung und der Einschränkung des eigenen Rollenrepertoires darstellt, schützen sich historisch Nostalgische durch ihre Zuwendung zu Vergangenen stärker vor Überforderung, Rollenvielfalt oder Werteverfall.“ (Kießling 2013: 67)

Aufgrund des Umstands, dass diese Menschen die Vergangenheit nicht selbst erlebt haben, basiert ihre Nostalgie auf ästhetischen Werten, die der jeweiligen Zeit zugeschrieben werden (vgl. hierzu auch Kießling 2013: 61ff.). Bei der historischen Nostalgie geht es somit eher um Werte, die ein Individuum nach außen tragen möchte indem es sich mit der Vergangenheit beschäftigt und sich somit Prestige im sozialen Kreis erhofft (vgl. Stern 1992: 19/Kießling 2013: 53ff.).

Personen können jedoch auch ein Interesse an Vergangenen haben, ohne dass dabei ein Gefühl der Nostalgie ausgelöst wird. Auch bei der Studie Gouldings (vgl. 2013: 574) stellte sich heraus, dass Individuen auch ein einfaches soziales oder informatives Interesse an Objekten oder Begebenheiten aus der Vergangenheit haben können. Folgt man den Feststellungen von Goulding, Kießling und Stern, sind Menschen ohne Nostalgisches Empfinden in ihrer gesellschaftlichen Rolle gefestigt und besitzen ein stabiles Umfeld. Da Nostalgie aber eine außerordentlich komplexe Emotion ist und auf unterschiedliche Erinnerungsphasen eines Menschen greifen kann (vgl. Seehusen et. al. 2016), bedeutet das nicht, dass diese Menschen nicht auch nostalgisch gegenüber bestimmten Gefühlen oder Erlebnissen ihrer Kindheit oder anderer Lebensphasen sein oder werden können.

Im Marketing wird daher gern auf positive nostalgische Gefühle wie „Geborgenheit“, „Freude“ oder „Liebe“ zurückgegriffen, um ein Produkt zu vermarkten: „Vergangenheitsbezogene Produkte scheinen vor allem dann erfolgreich zu sein, wenn ihre Ausprägungen Wertvorschläge sind, die die Bedürfnisse hinter der Nostalgie ansprechen und die Befriedigung derer versprechen.“ (vgl. Kießling 2013: 75). Die Produkte sollen also der Selbstdarstellung des Individuums mit historischer oder persönlicher Nostalgie dienen. Um einen visuellen Ansatz zu demonstrieren, warum nostalgische Produkte, eingeschlossen Fernsehsendungen und Filme, so beliebt sind, soll die folgende Grafik dienen (siehe Abb. 1).



In dieser Umfrage des Meinungsforschungsinstituts YouGov (2016) wurden 1.040 Personen mit einem Alter von über 18 Jahren dazu befragt, wie sie die Lebensqualität der Menschen zu verschiedenen Zeiten einschätzen. Während die Befragten die Lebensumstände des 19. sowie der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts als eindeutig schlechter einordnen, als diese in der Gegenwart, so ist nach den 1960er-Jahren ein klarer Umschwung zu erkennen. Die Lebensumstände der 70er-, 80er- und 90er-Jahre werden im Vergleich zur Jetztzeit tendenziell als hochwertiger eingeschätzt.

Diese rein subjektive Wahrnehmung der Befragten bestätigt ebenfalls die bereits erläuterten Erkenntnisse der Marketing- und Nostalgieforschung. Interessant ist dabei, je „jünger“ die Vergangenheit, desto höher scheint die Wahrscheinlichkeit einer nostalgischen Zuneigung zu eben Dieser zu sein. Stellen sich die Befragten allerdings die Zukunft vor, so sind sich 62% sicher, dass die Lebensqualität schlechter sein wird.

Aus dieser Statistik, in Kombination mit den wissenschaftlichen Erkenntnissen, lassen sich Rückschlüsse darauf ziehen, warum vergangenheitsbezogene Produkte so beliebt sind. So werden Remakes von alten Fernsehklassikern hergestellt, wie WINNETOU – DER MYTHOS LEBT (2016). Auch Filmserien, die in vergangenen Zeiten spielen, wie KU'DAMM 56 (2016) erfreuen sich großer Beliebtheit.<sup>9</sup> Auch Retro-Shows wie DIE 80ER SHOW (2002) und DIE 90ER SHOW (2004) sowie DIE 70ER SHOW (2003) von dem Privatsender RTL sind hier anzuführen. In diesen jeweils ungefähr 10 Episoden umfassenden Shows wird ein nostalgischer Rückblick auf das jeweilige Jahrzehnt erzählt. Dieser wird begleitet von vielen Prominenten und deren persönlichen Anekdoten.

Für Fernsehsender zeichnet sich Nostalgie also durch eine hohe Rentabilität aus. Durch die verschiedenen Nostalgieformen und -Auslöser kann ein möglichst großes Publikum erreicht werden, da nahezu jeder Mensch nostalgische Züge hat, Nostalgie also eine „grundlegende menschliche Stärke“ (Seehusen et. al. 2016) ist. Daher ist es nur logisch, dass es mittlerweile ganze Sender gibt, welche sich alten Filmen und Fernsehsendungen widmen. (Beispiele hierfür sind Sender wie Sky Nostalgie, Sat.1 Gold oder RTL Nitro.)

---

9 WINNETOU hat bei Erstausstrahlung an Weihnachten eine Einschaltquote von 20,2 Prozent bei den 14- bis 59-Jährigen (vgl. Niemeier 2016). Das Finale von KU'DAMM 56 hatte einen Marktanteil von 8,7 Prozent unter den 14- bis 49-Jährigen (vgl. Krei 2016).

## 2.4 Zusammenfassung „Stranger Things“

Es ist der 6. November 1983. In der US-amerikanischen Kleinstadt Hawkins im Bundesstaat Indiana spielen vier Jungs eine hitzige Partie Dungeons&Dragons. Als Will das Leben seines Charakters riskiert um die Heldengruppe vor dem *Demogorgon* zu retten, fallen die Würfel herunter. Gleichzeitig ruft Mikes Mutter das Ende des Spieleabends aus. Will, Dustin und Lucas müssen nach Hause gehen. Doch Will wird auf dem Weg von einer fremden Kreatur verfolgt und letztendlich entführt.

Die Polizei, seine Mutter, seine Freunde und sein Bruder suchen nach ihm. Zeitgleich taucht ein Mädchen mit dem seltsam Namen Eleven auf, welches über tele- und psychokinetische Kräfte verfügt und gerne Eggo's<sup>10</sup> mag. Die drei verbliebenen Freunde verstecken das Mädchen, welches von dubiosen Regierungsmitarbeitern gesucht wird, in Mikes Spielkeller. Es stellt sich heraus, dass Eleven weiß wo Will ist. Auch Joyce, seine Mutter, nimmt über Telefon und Lichterketten Kontakt zu Will auf. Währenddessen holt sich der *Demogorgon* sein nächstes Opfer: Barb, die beste Freundin von Nancy<sup>11</sup>, welche gerade auf der Hausparty mit ihrem Schwarm Steven flirtet.

Als die angebliche Leiche von Will gefunden wird, wird auch Chief Hopper klar, dass eine Vertuschung durch die Regierung vorliegen muss. Über die Walkie Talkies der Jungs kann Eleven Kontakt zu Will aufbauen. Jonathan schaut sich die Fotos an, die er heimlich von Nancy auf der Hausparty gemacht hat. Dabei sind auch ein paar Bilder von Barb allein am Pool. Ihm fällt ein Monster auf, welches nicht nur Barb entführt haben könnte, sondern auch seinen kleinen Bruder Will.

Also verbündet er sich mit Nancy. Auf der Suche nach den beiden Vermissten finden sie versehentlich ein Portal in die Parallelwelt des Monsters, das „Upside Down“. Nancy begegnet dem *Demogorgon* aber entkommt wieder in die eigentliche Welt. Chief Hopper bricht in das „Department of Energy“ ein, welches in Wirklichkeit das geheime Forschungsinstitut der Regierung ist. Er findet ein weiteres großes Portal. Zusammen mit Joyce findet er heraus, dass Dr. Brenner, der Leiter des Forschungsinstituts im Rahmen einer Studie ein Baby von einer Frau geklaut haben soll. Als Hopper erfährt, dass dieses Mädchen bei den Jungs ist, begibt er sich sofort mit Joyce, Nancy und Jonathan auf den Weg.

---

<sup>10</sup> Amerikanische Waffelmarke.

<sup>11</sup> Mikes große Schwester.

Zur gleichen Zeit befinden sich die Jungs und Eleven auf der Flucht vor den Regierungsmitarbeitern. Joyce nimmt über die Walkie Talkies Kontakt zu der Gruppe auf. In letzter Sekunde kann Hopper die Kinder retten.

Da nun alle Parteien zusammenarbeiten, bauen die Jungs in der Turnhalle der Mittelschule ein Becken für Eleven, welche mit ihren Kräften Kontakt zu der Parallelwelt aufnehmen kann. Sie finden heraus, dass Barb tot ist aber Will noch lebt. Nancy und Jonathan versuchen das Monster auf eigene Faust zu töten, indem sie es in dem Haus von Wills Familie locken und ihm eine Falle stellen. Der Plan mißlingt aber das Monster ist verletzt. Hopper und Joyce dringen erneut in das Institut ein und werden erwischt. Dank einer Schweigeklausel dürfen sie dann doch durch das Portal gehen und nach Will suchen.

Doch gleichzeitig will die Regierung Eleven zurückhaben und fahren zur Schule. Dort spitzt sich die Situation zu. Dr. Hopper wird von dem *Demogorgon* getötet. Eleven verabschiedet sich von Mike und vernichtet den *Demogorgon* und damit auch sich selbst. Oder zumindest scheint es so.

Einen Monat später sitzen die vier Jungs wieder gemeinsam im Keller und spielen Dungeons&Dragons. Will wird diesmal von seinem Bruder abgeholt. Nancy ist immer noch mit Steve zusammen. Hopper verlässt die Weihnachtsparty der Polizei um Eggo's in einer Kiste im Wald zu platzieren. Als der gerettete Will mit seiner Familie zu Abend isst, scheint alles normal. Doch als er kurz im Bad verschwindet, hustet er und ein fremdartiger Wurm landet im Waschbecken. Kurz sieht das Badezimmer aus wie in der Parallelwelt und dann ist alles wieder normal.

### 3 Kontextanalyse nach Mikos

Im Folgenden Kapitel soll die Netflix-Originalserie STRANGER THINGS anhand der von Mikos etablierten Kontextanalyse (vgl. Mikos 2008: 259-309) betrachtet werden. Ziel der Analyse ist die Einordnung der Serie in das erzählerisch-gestalterische und wirtschaftliche (Film- und) Fernseh Umfeld. Da eigentlich in der Auflistung Mikos' enthaltene Punkt „Diskurse“ dabei für das gesetzte Ziel keinen großen Beitrag leisten würde, wird er hier übersprungen. Außerdem wurden die jeweiligen Bezugspunkte der Kontextanalyse auf das in dieser Arbeit gesetzte Thema angepasst um möglichst konkrete Ergebnisse zu erhalten.

STRANGER THINGS ist eine US-amerikanische fiktionale Serie und wird von Matt und Ross Duffer (Duffer Brothers) produziert. Gleichzeitig agieren die Zwillingbrüder ebenfalls als Autoren und Regisseure der Serie. Jene wird seit Juli 2016 auf der Video-on-Demand-Plattform (VoD) Netflix ausgestrahlt und umfasst in der hier zu analysierenden ersten Staffel acht Folgen, in Form von Kapiteln, zu jeweils circa 41-54 Minuten Länge.

#### 3.1 „Stranger Things“ im Genrekontext

Um das Werk in den Gesamtkontext einfügen zu können, ist es zunächst notwendig eine Genreeinordnung sowohl als Fernsehformat, wie auch im Sinn des klassischen Filmgenres durchzuführen, da wie in Kapitel 2.1 dargelegt, auch eine Fernsehsendung durchaus den Konventionen eines Filmgenres unterliegen kann. Anhand der Serie gestaltet sich ersteres leicht und letzteres eher schwerlich. Offensichtlich ist, dass es sich bei STRANGER THINGS um eine *fiktionale Fernsehserie* handelt. Sie ist außerdem nach Hickethier (vgl. Kapitel 2.1) als *Fortsetzungsgeschichte* zu definieren, da zwar innerhalb einer Staffel eine in sich geschlossene Handlung, wie bei einem Mehrteiler, erzählt wird, die Folgen sowie das Finale der ersten Staffel jedoch offen lassen, was in der nächsten Episode (oder in der nächsten Staffel) passieren wird und somit die Spannung beim Zuschauer bis zur nächsten Episode / Staffel zu halten.

Soll die Serie allerdings einem klassischen Kinofilmgenre zugeordnet werden, gestaltet sich der Definitionsprozess schwieriger. Dies wird umso deutlicher, schaut man sich Einordnungen verschiedener Quellen an. So wird STRANGER THINGS von der VoD-Platt-



form Netflix selbst in die Genres Science Fiction, Fantasy und Thriller eingeordnet sowie der Zusatz „This show is: Scary“ hinzugefügt (vgl. STRANGER THINGS auf Netflix). Auf Wikipedia wird eine Mischung aus Science Fiction, Mystery und Drama beschrieben (vgl. STRANGER THINGS auf Wikipedia) und auf der Internet Movie Database (kurz IMDb) ist die Serie den Genres Drama, Fantasy und Horror zugeordnet vgl. STRANGER THINGS in der Internet Movie Database). Es existiert also kein allgemeiner Konsens darüber, welchem Genre respektive welchen Genres das Werk zuzuordnen ist. Aus diesem Grund soll nun eine begründete Einordnung anhand des Sujets vollzogen werden.

Ein wichtiges Thema der Serie ist das Vorgehen gegen die wissenschaftlichen Experimente der Regierung. Der Fakt, dass Eleven keinen eigentlichen Namen besitzt und nur die auf ihr Handgelenk tätowierte Nummer „011“ als Identifikation dient, stellt ein Indiz dafür dar, dass das Mädchen aus einer Reihe von Versuchsobjekten stammt. Als Chief Hopper und Joyce Recherchen über das „Department of Energy“, also das Forschungsinstitut der Regierung, anstellen, befragen sie eine Frau, welche an einer Medikamenten-Versuchsreihe dieses Instituts teilgenommen hat. Sie finden heraus, dass diese Frau ein Kind weggenommen wurde. Hieraus lässt sich schließen, dass Eleven das elfte Kind einer Reihe von medikamentös manipulierten Versuchsobjekten ist und aufgrund ihrer Kräfte für Regierungszwecke instrumentalisiert wird um die sowjetische Regierung auszuspionieren.

Folgt man den Definitionskriterien der Science Fiction (vgl. Kapitel 2.1.2), finden sich im Sujet der Serie bereits mehrere genretypische Elemente. Das zur Zeit des Kalten Krieges vorherrschende Thema der Science Fiction: die Widerstandskraft gegen eine feindliche Macht zu prüfen, wird auch in STRANGER THINGS wieder aufgegriffen und gegenständlich in direkten Kontext der Hochphase des Kalten Krieges in den 1980er Jahren gesetzt. Ebenfalls ist mit der medikamentösen Manipulation von Schwangeren und den daraus resultierenden psycho- und telekinetischen Kräften ihrer Nachkommen ein Novum gegeben, welches so (pseudo-)wissenschaftlich erklärt werden kann. Auch mit dem Antagonisten Dr. Brenner findet sich ein vielverwendeter Archetyp der Science Fiction wieder: der verrückte Wissenschaftler (vgl. Cuntz 2007: 62ff.).

Nach diesen Kriterien ist STRANGER THINGS eindeutig der Science Fiction zuzuordnen. Dennoch sind darüber hinaus Einflüsse anderer Genres zu verzeichnen.

So ist beispielsweise die Herkunft des Monsters nicht genau geklärt. Zwar ist ein Portal zwischen der eigentlichen Welt und dem „Upside Down“ in dem Forschungsinstitut aus dem Eleven ausgebrochen ist, dennoch gibt es auch noch weitere Portale über die Stadt verteilt. Der *Demogorgon* kommt also aus einer „gespiegelten“, bösen Alternativ-

welt, welche parallel zu der eigentlichen Welt existiert. Die Forscher des Instituts scheinen jedoch selbst nicht genau ergründen zu können, wie das Monster funktioniert, geschweige denn wie es aufzuhalten ist. Das Monster hat ebenfalls übernatürliche Züge. Es kann von außen Schieberiegel von Türen öffnen, bringt Lichter zum flackern und verbiegt Hauswände um die Grenzen der beiden Welten zu durchbrechen; es braucht also nicht unbedingt Portale für die Übertretung. Daher ist es in diesem Fall schwierig, eine klare Äußerung zu treffen, ob das Monster wissenschaftlich oder übernatürlich begründet ist. Seine Existenz stellt die Bewohner der Stadt, wie auch die Wissenschaftler folglich vor ein Rätsel, welches einer Lösung bedarf. Aufgrund der Begegnungen mit dem Monster in dem dunklen Raum<sup>12</sup>, den Eleven nur durch die Konzentration in einem Wassertank<sup>13</sup> betreten kann, ist dennoch eine Verbindung zwischen Eleven und *Demogorgon* zu vermuten. Eventuell konnte das Monster alleinig durch die psychokinetischen Grenzübertretungen in die eigentliche Welt gelangen. Eindeutige Beweise gibt es für diese Theorie allerdings nicht. Es scheint aber konsequent dem archetypischen Schicksal des verrückten gotteslästernden Wissenschaftlers zu entsprechen, dass Dr. Brenner schlussendlich vom *Demogorgon* hingerichtet wird.<sup>14</sup>

Vergleicht man die gewählte Erzählweise für die Monsterfigur in *STRANGER THINGS* nun mit den Feststellungen aus Kapitel 2.1.3, wird deutlich, dass es sich um ein „unreines“ (vgl. Correll 1990: 33ff.) oder groteskes Wesen handelt. Die Figuren reagieren physisch mit Angst und Schrecken auf das Monster. Darüber hinaus wird durch das anfängliche Nicht-Sehen, beziehungsweise durch das nur kurzzeitig mögliche Erhaschen eines Blickes, eine Spannung in der Fantasie des Rezipienten aufgebaut, die das Monster noch angsteinflößender erscheinen lässt. Es stellt sich also ein Horroreffekt ein, aufgrund dessen man das Werk ebenfalls dem Horrorgenre zuordnen muss.

Ein klassisches Beispiel für die Vermischung von Horror und Science Fiction ist *ALIEN* (1979). Der Film weist ebenfalls ähnliche dramaturgische Vorgehensweisen im Vergleich zur vorliegenden Serie auf. So wird auch hier das Monster erst sehr spät in seiner Gänze gezeigt und ist extrem resistent gegenüber der menschlichen Waffen. Auch der Gebrauch von sehr minimalistischer nahezu atemähnlicher oder herzsschlagartiger Fremdton-Musik findet sich in beiden Beispielen um die Ankunft des Monsters anzu-

---

12 Hierbei handelt es sich um eine Art Zwischenwelt oder Tor, durch die von Eleven auch Begebenheiten aufgerufen werden können, die in der Vergangenheit liegen.

13 Interessant ist hier auch die Analogie zu Wassertanks in anderen Science-Fiction-Filmen, die eher die Konservierung oder pränatale Entwicklung eines Fötus zum Zweck haben. Hier wird der Tank jedoch nur als Mittel zur Konzentration benutzt, da in der Schwerelosigkeit eine bessere Loslösung von der Außenwelt möglich ist.

14 In dem Verhältnis zwischen *Demogorgon* und Eleven liegt ein weiteres interessantes Forschungsthema, welches sich einer Auseinandersetzung lohnen würde.

kündigen. Doch auch der *Xenomorph* in *ALIEN* stellt für die Mitglieder der Crew ein wissenschaftliches Rätsel dar.

Neben der vorangegangenen Einordnung der Serie als eine Mischung aus Horror und Science Fiction, sind jedoch auch Konventionen aus anderen Filmgenres zu verzeichnen. So sind Anleihen aus dem Abenteuerfilm, der Mystery und des Dramas zu erkennen. Es liegt allerdings, wie in den Kapiteln 2.1.1 bis 2.1.3 bereits dargelegt, in der Natur des Science-Fiction-Modus sowie des Horrorgenres, nicht anhand syntaktischer Strukturen definierbar zu sein und somit nicht mit klassischen Genrekonventionen festgemacht werden zu können. Da die Anleihen darüber hinaus eher geringer einzuschätzen sind als die Horror- und Science-Fiction-Elemente und tendenziell eher postmoderne Charakteristika aufweisen, wird unter diesem Punkt auf eine weitergehende Einordnung verzichtet.

## 3.2 Intertextuelle Bezüge

In *STRANGER THINGS* lassen sich einige Beispiele an intertextuellen und intermedialen Bezügen finden. Im Folgenden sollen also die Einprägsamsten und Eindrücklichsten angeführt werden. Dafür ist es zunächst wichtig, das Werk in den Kontext seines Umfeldes einzuordnen, also die weiteren Arbeiten der Regisseure und Schauspieler anzuführen.

Die Duffer Brothers haben bisher bei drei Großproduktionen mitgewirkt. *HIDDEN* (2015) ist der erste Langfilm, bei welchem die Brüder zugleich als Autoren und Regisseure gearbeitet haben. In dem Film geht es um eine Familie, die sich nach dem Ausbruch eines Virus in einem Bunker versteckt und versucht nicht von den Wesen ausserhalb entdeckt zu werden. Hiernach schrieben sie zwei Staffeln der Serie *WAYWARD PINES* (2015-2016), in der es um eine abgegrenzte Stadt im Jahr 4028, die dazu dient, die Menschheit nach einer Art Zombieapokalypse zu erhalten. Das neueste Werk ist *STRANGER THINGS*, wobei die Duffer Brothers sowohl als Regisseure, Autoren wie auch als Produzenten wirken. Diese drei Produktionen sind in der Science Fiction angesiedelt, doch nur *STRANGER THINGS* weist genügend bemerkenswerte intertextuelle Bezüge auf. Durch eine tendenziell Hohe Verwendung von spektakulären Effekten, doppelco-dierte Zitate und leichten selbstreferenziellen Zügen bedienen sich die Regisseure einer postmodernen Ästhetik (vgl. Kapitel 2.2). Deshalb soll im Folgenden erarbeitet werden, ob die Serie tatsächlich der Postmoderne zuzuordnen ist.

Bei der Auswahl der Schauspieler scheint bewusst auf solche mit vorangegangenen Rollen in Science-Fiction-Filmen zurückgegriffen worden zu sein. Dies kann zumindest bei den Rollen der Joyce (Winona Ryder) und des Chief Hopper (David Harbour) vermutet werden, da diese bereits aus einschlägigen Filmen / Serien aus Science Fiction und Horror bekannt sind. So hat Ryder in *ALIEN RESURRECTION* (1997) die Figur der Kim verkörpert. David Harbour hat bereits in *WAR OF THE WORLDS* (2005) mitgespielt. Hervorzuheben ist hier die Mitwirkung Winona Ryders in einem der *ALIEN*-Filme, da in *STRANGER THINGS* besonders eindrücklich *ALIEN* (1979) referenziert wird. Wie vorangegangen bereits ausgeführt, stellt *ALIEN* ein exemplarisches Beispiel der Hybridisierung von Science Fiction und Horror dar, weshalb Parallelen im dramaturgischen Aufbau der Erzählung sowie der Mise en Scène klar bemerkbar sind. Diese vermeintliche genrekonventionelle Überschneidung geht in *STRANGER THINGS* allerdings mit einer automatisch selbstreferentiellen Doppelcodierung einher. Es wird nicht versucht, eine Übereinstimmung der Gestaltungsmittel zu vertuschen, stattdessen wird der medienkompetente Zuschauer durch direkte Zitate auf eine erhöhte wissende Ebene gestellt. Beispiele für intertextuelle Bezüge lassen sich daher einige finden. Als Hopper und Joyce in das „Upside Down“ gehen um nach dem noch immer verschwundenen Will zu suchen, tragen beide Quarantäneanzüge die sehr stark an Weltraumanzüge erinnern. Ebenfalls ähnelt der Aufbau der Mise en Scène sich stark. Beide Werke arbeiten mit einer dunklen Lichtstimmung, bei welcher die Taschenlampe als Hauptlichtquelle dient. Die Kamera bleibt frontal auf der sich durch das Unbekannte bewegend Figur und offenbart nur wenig Übersicht über die Umgebung.



Abbildung 2: Hopper erkundet das "Upside Down" in *STRANGER THINGS*.



Abbildung 3: Kane erkundet das abgestürzte Raumschiff in *ALIEN*.

In beiden Fällen treffen die Figuren zufällig auf ein Ei. Dieser Umstand lässt ebenfalls Rückschlüsse auf das Monster in *STRANGER THINGS* im Bezug zu dem Xenomorph zu.

So wird durch das Auffinden eines Eis deutlich, dass der *Demogorgon* sich vermehrt. Es könnte also wie in *ALIEN* sexuell animiert sein. Und dieser Prozess könnte dem des Xenomorphen zumindest ähneln, welcher sich in vier Lebensstadien einteilen lässt. So werden zunächst nach k-Strategie<sup>15</sup> möglichst viele Eier gelegt. Findet sich ein Wirt (in Falle von *ALIEN* ist es der neugierige Kane), schlüpft die Kreatur, die auch „Face Hugger“ genannt wird und befruchtet den Wirt mit dem parasitären Embryo des Xenomorphen, welcher kurze Zeit später durch die Bauchdecke ausbricht und seinen Wirt dabei tötet.

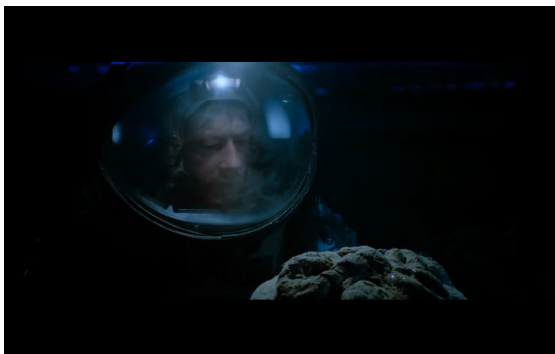


Abbildung 4: Das Ei in *ALIEN*.



Abbildung 5: Das Ei in *STRANGER THINGS*.

Als Joyce und Harper den Jungen letztendlich finden, wird erneut Konkret aus *ALIEN* zitiert. Die Szene ähnelt gestalterisch und inhaltlich stark der ähnlichen Situation in *ALIEN*, wenn Ripley zufällig das Nest des Aliens findet und erkennt, dass die verschleppten Crewmitglieder in einer Art Kokon eingeschlossen wurden, was weitere Rückschlüsse auf die Fortpflanzung des Aliens zulässt. Etwa, dass die Crewmitglieder durch die Gesichtsaussparung von neu geschlüpften „Face Huggern“ befruchtet werden sollen. So schließt auch der *Demogorgon* seine Opfer in einen Kokon ein. Doch statt des Zwischenstadiums eines „Face Huggers“, führt etwas Schlauchartiges in Wills Mund.

<sup>15</sup> Bei der Fortpflanzung und Brutpflege von Lebewesen unterscheidet man die r-Strategen von den k-Strategen. Wobei die r-Strategie auf eine möglichst hohe Rate an Nachkommen abzielt und dabei die Brutpflege vernachlässigt und die k-Strategie auf wenige Nachkommen setzt, die möglichst lang geschützt und aufgezogen werden können.



Abbildung 6: Dallas ist noch am leben als Ripley ihn entdeckt.



Abbildung 7: Auch Will lebt noch als er gefunden wird.

Ripley erlöst den noch lebenden Dallas von seinem Leid, doch Will wird durch die Reanimation von Hopper und Joyce gerettet. Betrachtet man diese Begebenheiten, so liegt es Nahe, dass Will durch diesen Prozess ebenfalls befruchtet wurde, wie sich die weitergehende Evolution des Monster gestalten wird, bleibt jedoch unaufgeklärt.

Diese Art der Intertextualität ist auch deshalb ein eindeutiges Merkmal des postmodernen Erzählens, da sie doppelcodiert ist. Ein Zuschauer, der ALIEN gesehen hat, erkennt die Parallelen und Zitate. Doch auch ein Zuschauer ohne diese Vorkenntnisse kann das Erzählte verstehen und gegebenenfalls seine eigenen Schlüsse ziehen sowie Bedeutungen interpretieren. Die Doppelcodierung fungiert also als „Inside-Joke“ zwischen Filmtext und medienerfahrenen Rezipienten.

Auf die gleiche Weise wird auch E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL (1982) referenziert. Hierbei ist besonders zu bemerken, dass Eleven ähnliche Charakterzüge wie das Alien E.T. aufweist. Anfangs spricht sie nur sehr sporadisch ein paar Wörter, da ihre Kommunikation und soziale Prägung in dem Versuchslabor unwichtig für die Wissenschaftler waren, die sie nur als Objekt betrachten. Erst im Laufe der Geschichte lernt sie durch die Freundesgruppe, sich mit Sprache auszudrücken. Insofern ist Eleven selbst auch eine Außerirdische, da sie die Welt ausserhalb des Forschungsinstituts nie kennengelernt hat. Besonders deutlich wird diese Parallele in der Serie anhand des Sujets sowie der Mise en Scène gezeichnet. So entwickelt Eleven schnell eine Vorliebe für Eggo's, so wie E.T. Reese's Pieces<sup>16</sup> liebt. In beiden Fällen akzeptieren die Jungs (Mike und Elliott) auf Anhieb die fremden Wesen als Freunde und erklären ihnen die

<sup>16</sup> Amerikanische Süßigkeiten, mit denen Elliott E.T. zu sich nach Hause lockt.

Welt<sup>17</sup>. Auch wird sie im Kinderzimmer von Mike in einer Deckenhöhle versteckt gehalten, wie E.T. im Kleiderschrank.



Abbildung 8: Eleven in der Deckenhöhle.



Abbildung 9: E.T. im Kleiderschrank.

Ebenfalls werden beide Charaktere verkleidet. Auch wenn E.T. in eine Langhaarperücke gesteckt wird, um ihn weniger fremdartig aussehen zu lassen und für Komik zu sorgen, während Elevens Verkleidung in einer Menschwerdung begründet ist, sie sich wie ein Mädchen fühlen kann. Etwas das ihr sonst nie gegeben war. In beiden Fällen ist es aber ein Prozess der Eingliederung in die Gruppe, wenn die kleine Gertie E.T. liebevoll anzieht wie eine Puppe, da sie sich so an die Interaktion mit ihm gewöhnt, wie auch in STRANGER THINGS, wenn die Freunde für Eleven Klamotten zusammenfügen.



Abbildung 10: Eleven im Kostüm.



Abbildung 11: E.T. im Kostüm.

Ebenso gibt es in beiden Texten eine Verfolgungsjagd, in denen Regierungsmitarbeiter die Kinder erwischen wollen um das gesuchte Objekt zurückzuerlangen. Eine weitere

<sup>17</sup> Folglich existiert in beiden Werken eine Szene, in der welcher der Junge dem neuen Freund seine Spielzeuge vorstellt und ihn somit zum Spielen einlädt.



Gemeinsamkeit zwischen E.T. und Eleven ist also, dass beide von der Regierung als Objekt gesehen werden und einen hohen politischen Wert für diese besitzen.



Abbildung 12: Verfolgungsjagd in *STRANGER THINGS*.



Abbildung 13: Verfolgungsjagd in *E.T.*

Hierbei demonstriert auch Eleven ihre telekinetischen Kräfte. Doch im Gegensatz zu E.T., welcher die Kinder in der ausweglosen Situation anhebt und davonfliegen lässt, räumt Eleven den Van der Regierung aus dem Weg. Während E.T. also als pazifistischer Appell fungiert, rächt sich Eleven auch an den Menschen, die ihr Unrecht antan haben. Hier wird also durchaus mit den Erwartungen des Zuschauers gespielt, der sich an den Film erinnert. Gleichzeitig ist die Zerstörung auch spektakulärer als das Davonfliegen, wodurch ein weiteres Merkmal des postmodernen Kinos angewandt wird: Die Spektakularität und Ästhetisierung von Gewalt.

Neben diesen elementaren intertextuellen Bezügen, finden sich auch viele weitere kleinere Beispiele. Manche mehr, manche weniger offensichtlich. Der *Demogorgon* hat seinen Namen aus dem Spiel *Dungeons & Dragons*. Dort wird er als der „self-styled Prince of Demons“, dessen Erstreben es ist, die Ordnung des Multiversums durcheinander zu bringen (aus dem offiziellen *Dungeons & Dragons* Monster Manual). Diese Charakterisierung kann auch für das Monster der Serie gelten. Darüber hinaus sind auch die Titelsequenz sowie die Titel der Folgen als „Kapitel“ durchaus als Anlehnung an die ikonischen Horrorbücher von Steven King und Anderen zu verstehen (vgl. dazu Perkins 2016).

Letztendlich lassen sich einige der Kriterien des postmodernen Kinos in *STRANGER THINGS* aufdecken. Dennoch ist die Serie sehr konventionell erzählt und passt sich den klassischen Erzählstrukturen von Episodenserien an. Sie ist also dem postklassischen Mainstream zuzuordnen, welcher jedoch auch der postmodernen Ästhetik untergeordnet ist (vgl. Kapitel 2.2).



### 3.3 Lebenswelten und Nostalgie

STRANGER THINGS spielt in den 1980er Jahren. Wie in Kapitel 2.3 bereits erläutert, handelt es sich hier um eine Zeitperiode, die von vielen Menschen aus nostalgisch-positiver Sicht betrachtet wird. In der vorliegenden Serie finden sich außerdem Themen, die in den Lebenswelten nostalgischer Zuschauer besondere Relevanz haben können. In diesem Unterkapitel soll nun herausgestellt werden, was diese Themen sind und warum sie potenziell das Gefühl von Nostalgie auslösen.

Ein zentrales Thema in der Serie ist Familienzusammenhalt. Da ist zum einen die traditionelle US-amerikanische Familie, die Wheelers. Mikes Eltern sind verheiratet und haben insgesamt drei Kinder: Nancy, Mike und Holly. Die Kinder sollen nicht zu spät nach Hause kommen und auch ihre Freunde sollen das Haus rechtzeitig verlassen um pünktlich ihr Zuhause zu erreichen. Als Will verschwindet, werden diese Hausregeln noch verschärft. Es lässt sich also herauslesen, dass für die Eltern das behütete und sichere Aufwachsen ihrer Kinder sehr wichtig ist und sie ihre Nachkommen besonders vor fremden gefährlichen Einflüssen schützen wollen.



Abbildung 14: Abendessen bei den Wheelers.

Jedoch entstehen im Laufe der Handlung mehrmals Situationen, in denen die Mutter die Erziehungsbeteiligung des Vaters anfordert, der ihren Standpunkt bestätigen soll.

Dieser reagiert allerdings nicht auf die Anfrage der Mutter und ist geistig so abwesend, dass er die laufende Familiendiskussion nicht mitbekommt. Es wird impliziert, dass diese Eigenschaft des Vaters häufiger zu Streit zwischen den Ehepartnern führt. Trotz ihrer Differenzen, bleiben die Eltern jedoch zusammen und stellen symbolisch eine Einheit dar.

Im konkreten Gegensatz dazu steht die Familie des entführten Will Byers. Mutter und Vater leben getrennt, die Kinder haben kein gutes Verhältnis zu ihrem Vater. Da Joyce alleinerziehend ist, muss sie viel arbeiten und hat wenig Zeit für ihre Kinder. Deshalb ist Wills großer Bruder Jonathan oft für die Betreuung des Jungen verantwortlich. Doch da dieser selbst auch noch ein Teenager ist, kommt er seiner auferlegten Funktion nicht immer zuverlässig nach. Deshalb bemerken Joyce und Jonathan erst am nächsten Morgen, dass Will nicht in seinem Bett liegt. Die besorgte Mutter macht sich große Vorwürfe und auch der große Bruder gibt sich die Schuld. Beide setzen alles daran, Will wiederzufinden. Über das Telefon und die aufgehängten Lichterketten nimmt Joyce Kontakt zu ihrem Sohn auf und verliert auch dann den Glauben nicht, wenn die vermeintliche Leiche des Kindes gefunden wird. Auch Jonathan versucht Will zu retten und das Monster zu töten, das regelmäßig das Haus der Byers heimsucht.

Auch wenn die Byers keine traditionelle Familie sind und sie aufgrund der schwereren Lebensumstände weniger Zeit und Aufmerksamkeit füreinander haben, halten sie trotzdem umso stärker zusammen, wenn es darauf ankommt.



Abbildung 15: Joyce und Will kommunizieren über die Lichterketten.

Diese beiden stark unterschiedlichen Familien bilden die Realität der 80er Jahre ab. Die klassischen heilen Familienkonstellationen der Jahrzehnte davor werden durch alleinerziehende emanzipierte Frauen abgelöst. Dies ist nicht nur eine Entwicklung, die sich in Filmen wie der ALIEN-Reihe niederschlägt, sondern in diesem Jahrzehnt längst sozialer Alltag und teil der Lebenswelt. Menschen, die in den 80er Jahren Kind waren können sich also höchstwahrscheinlich an beide Bilder erinnern, da sie in ihrem Umfeld aufgetreten sind. Auch Personen, welche zu dieser Zeit die Elternrolle übernommen haben, sind potenziell dazu in der Lage eine nostalgische Rückbesinnung zu erleben.

Auch dass die Geschichte zu einem großen Teil aus der Perspektive der Kinder erzählt wird, ist ein starkes Indiz für einen intendierten Nostalgie-Effekt. Doch auch, wer seine Kindheit oder Elternschaft nicht in den 1980ern erlebt hat, kann sich mit den Figuren identifizieren. Jeder Mensch verfügt über Erinnerungen aus der eigenen Kindheit und kann diese mit den erzählten Erlebnissen der Protagonisten verknüpfen. Das gleiche kann also durchaus auch für Zuschauer, die viele Filme und Medien konsumieren gelten. Durch die Wiederbelebung der Erinnerung an einen gesehenen Film durch Intertextualität in der postmodernen Erzählweise, wird gleichzeitig ein kognitives Wohlfühlgefühl bei dem Rezipienten ausgelöst. Die Wiedererkennung eines Zitats ruft ebenfalls Erinnerungen an die Zeit der Konsumerfahrung des Originals auf.

Ein weiteres wichtiges Thema in der Serie ist Freundschaft. Eleven tritt als fremdes Wesen auf, welches erst die Begebenheiten der Welt ausserhalb des Forschungsinstituts erfahren und lernen muss, mit Menschen zu kommunizieren. Eine wirkliche Familie hat sie nicht. Auch Liebe durfte sie nie erfahren. Mike und seine Freunde nehmen sie trotz anfänglicher Berührungsängste in die Gruppe auf, sorgen dafür, dass sie warme Klamotten hat und stellen sicher, dass es ihr gut geht. Für ihre Freunde, die so viel für sie getan haben, opfert sie sich schließlich als sie sich selbst mit dem *Demogorgon* zerstört. Freunde sind füreinander da auch wenn sie selbst viel dafür riskieren – eine typisch kindliche Idealvorstellung, die als Rückbesinnung und Appell an alle Erwachsenen zu verstehen ist.

Darüber hinaus wird in STRANGER THINGS die Zukunftsfrage ausgeblendet. Mögliche typische Themen, wie das der Berufsfindung oder die Frage über den persönlichen Werdegang werden nicht aufgenommen. Typische Probleme eines Teenagers, wie das Erwachsenwerden oder die Ablösung vom Elternhaus werden nicht betrachtet. Stattdessen werden die positiven Werte beleuchtet, wie der Familienzusammenhalt, Mutterliebe oder Freundschaft und Abenteuer. Negative Aspekte der Erinnerung werden ausgeblendet und die vergangene Zeit romantisiert und idealisiert. Dies sind klassische

Symptome der Nostalgie (vgl. Kapitel 2.3). Aus diesem Grund werden besonders Zuschauer angesprochen, die sich gerne nostalgisch an ihre Kindheit erinnern oder eine historische Nostalgie bezüglich dieser Zeit verspüren.

### 3.4 Marktwirtschaftliche Einordnung

Wie im vorangegangenen Text bereits erörtert wurde, bedient sich *STRANGER THINGS* einer postmodernen Ästhetik. Darüber hinaus werden anhand des Sujets durch Nostalgie motivierte Lebenswelten angesprochen.

Dies lässt Rückschlüsse auf die Zielgruppe der Serie zu, welche sich aufgrund dieser Merkmale auf medienkompetente Zuschauer, auf solche mit Interesse an Science Fiction und Horror sowie auf Individuen mit nostalgischem Interesse an den 1980er Jahren ausweiten. Somit wird eine möglichst breite Menge an Zuschauern erreicht. Durch die Vermarktung und Verbreitung über das Internet können Rezipienten zu jeder beliebigen Zeit auf das Produkt zugreifen, was zu einem möglichst komfortablen Seherlebnis führt.

Eine Statistische Erhebung von Deloitte aus dem Jahr 2014 (vgl. Abb. 14), bei der Konsumenten in den USA ab einem Alter von 14 Jahren einbezogen wurden, zeigt einen deutlichen Generationsunterschied in der Wahl der bevorzugten Art Medien zu konsumieren. Erkenntlich wird, dass mit 72% die 14- bis 25-Jährigen Konsumenten eine eindeutige Tendenz zum Video Streaming im Internet aufzeigen und weniger als alle anderen Altersgruppen lineares Fernsehen präferieren. Auch die Befragten im Alter von 26 bis 31 Jahren streamen mit 63% gerne im Internet, greifen aber immer noch mehr auf das lineare Fernsehen zurück. Anhand der Grafik ist deutlich zu erkennen, dass junge Leute tendenziell mehr Videos streamen als ältere Leute.

Folgt man den Ergebnissen dieser Statistik, ist eine Interessenverschiebung bei den jüngeren gegenüber den älteren Generationen zu verzeichnen. Dass in der Zukunft der Trend also weiterhin zum VoD gehen wird, ist äusserst wahrscheinlich. Dies zeigt sich auch in den Entwicklungen Fernsehmarktes, sowohl in den USA als auch in Deutschland. Fernsehsender setzen immer mehr auf Onlinemediatheken; so zum Beispiel die öffentlich-rechtlichen Sender, ARD oder ZDF. Doch auch Private gehen nach und nach online.

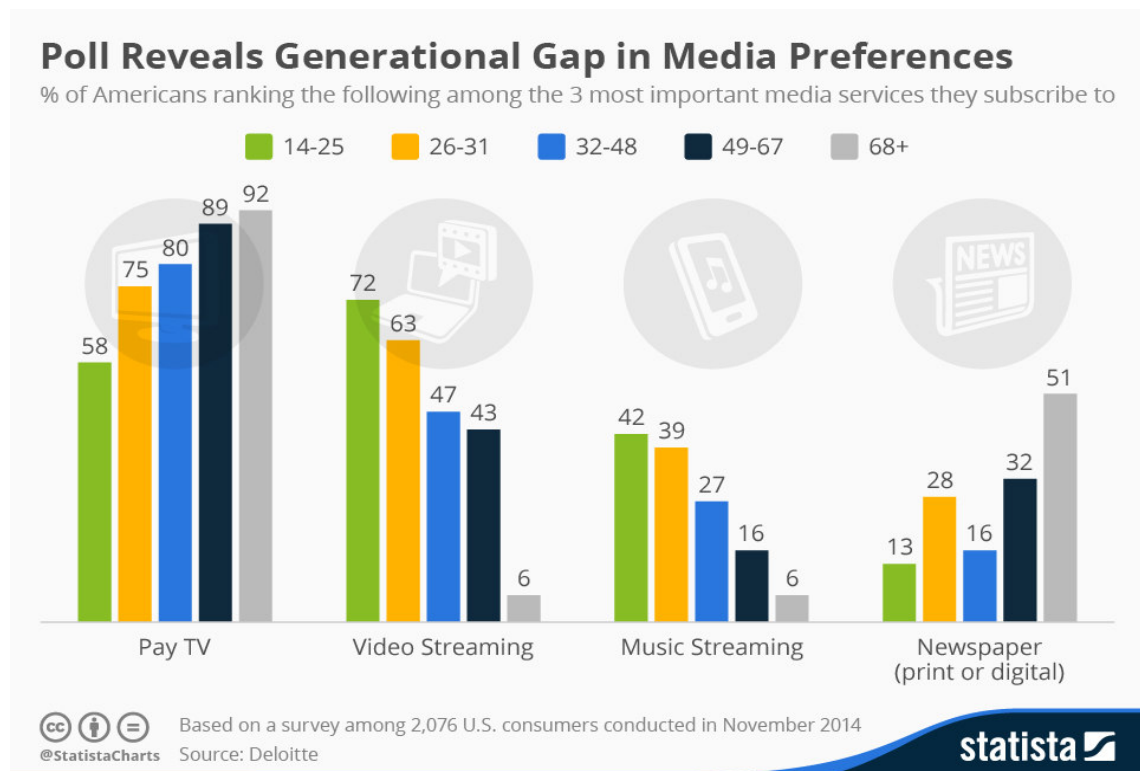


Abbildung 16: Statistische Erhebung über die Nutzung von Streamingdiensten im Vergleich zum linearen Fernsehen.

Der Unterschied zwischen Mediathek und VoD-Plattformen wie Netflix oder Amazon Prime ist allerdings, dass Inhalte nur begrenzt verfügbar sind und meist – zumindest bei den privaten Anbietern – mit Werbung versehen sind. Bei den Streaming-Diensten ist meist eine monatliche Gebühr fällig, dafür können Inhalte über längere Zeiträume abgerufen werden und es wird auf Werbung verzichtet.

Da Filme und Serien auf den VoD-Plattformen jederzeit und überall verfügbar gemacht werden, ändern sich auch die Sehgewohnheiten der Zuschauer. Diese sind nicht mehr auf die Fernsehausstrahlung in dem gängigen täglichen oder wöchentlichen Rhythmus angewiesen, sondern können selbst entscheiden, wann sie etwas konsumieren möchten. Der wesentliche Unterschied zwischen Film und Fernsehen ist, dass Fernsehen immer im Programmkontext konsumiert wird, was zu einem Aufmerksamkeitsverlust führen kann, dahingegen werden Filme im Kino oder Zuhause einzeln und schließlich bewusster konsumiert (vgl. Hickethier 2007: 207ff.). Postmoderne beziehungsweise postklassische Erzählweise ist bisher nur in Bezug auf Kinofilme des Autoren- und Mainstreamkinos betrachtet worden.

Doch mit der Veränderung der Sehgewohnheiten von Fernsehzuschauern im VoD-Bereich und der damit einhergehenden Losgelöstheit und Einzelbetrachtung von Inhalten, kann auch ein Wandel in der Erzählweise von fiktionalen Fernsehserien beobachtet werden. In den letzten Jahren werden jedoch stetig neue Fernsehserien produziert, die postmoderne Merkmale aufweisen. Dazu zählen folgende exemplarische Beispiele:

- WESTWORLD (seit 2016), in einem futuristischen Vergnügungspark können Gäste in ihre eigenen Fantasien ausleben.
- STRANGER THINGS (seit 2016), ein Junge wird von einem Monster entführt, woraufhin seine Freunde und seine Familie sich auf die Suche nach ihm begeben.
- SUPERNATURAL (seit 2005), zwei Brüder befinden sich auf der Jagd nach Monstern und Dämonen.
- THE WALKING DEAD (seit 2010), in den USA der Gegenwart bricht eine Zombiepokalypse aus und die Protagonisten versuchen zu überleben.
- COMMUNITY (2009 – 2015), eine Gruppe Studenten erleben abstruse Abenteuer um dem Unialltag zu entgehen.
- MODERN FAMILY (seit 2009), eine Mockumentary über drei Generationen einer Patchwork-Familie.
- 30 ROCK (2006 – 2013), eine parodistische Sketch-Comedy des amerikanischen TV-Senders NBC.

Besonders herauszustellen sind hierbei die Serien STRANGER THINGS und WESTWORLD. Beide verfügen über eine postmoderne Ästhetik sowie über einen Bezug zur Nostalgie. Die erste Staffel von WESTWORLD umfasst zehn Folgen mit einer Länge von jeweils 57 bis 91 Minuten. Doch bereits in der ersten Folge werden zahlreiche intertextuelle und intermediale Bezüge gemacht. So erschießt eine Figur eine ganze Anzahl an Stadtbewohnern ohne die Waffe nachzuladen und als würde es sich um ein Videospiel handeln. Es werden pathetische genretypische Dialoge geführt und fliegenden Klavierflügeln ausgewichen. Dies sind nur wenige Beispiele für die vielen parodistischen und selbstreferentiellen Zitate, die in der Serie zu finden sind. Außerdem zeichnet sich WESTWORLD anhand eines ausgeprägten Sensualismus aus. So bleibt es nicht aus, dass der Reihe nach Figuren auf brutale und ästhetisierte Weise ermordet werden.

Neben der postmodernen Erzählweise verbindet die beiden Serien jedoch auch die vergangenheitsorientierte Handlung. So können die Protagonisten selbst im Wilden Westen leben und die Nostalgie am eigenen Leib erfahren. Daher wird das Zielpublikum ebenfalls durch Personen mit historischer Nostalgie gegenüber dieser Zeit erweitert. Aufgrund dieser Parallelen ist es naheliegend, die beiden Serien in den gleichen Kontext zu setzen.

In Kapitel 2.1.3 wurde bereits auf die Genrehybridisierung als Strategie zur Zielgruppenerweiterung von Hollywoodfilmen eingegangen. Durch die vorangegangene Genreeinordnung der Serie *STRANGER THINGS* konnte bereits eine Hybridisierung von Science Fiction und Horror festgestellt werden. Ebenfalls erfolgt eine Einbeziehung von medienkompetenten Zuschauern wie auch von Zuschauern mit persönlicher oder historischer Nostalgie gegenüber des Jahrzehnts. Dies geschieht durch die Anwendung postmoderner, beziehungsweise postklassischer Ästhetik in einer Diegese, die in den 80er Jahren spielt und Lebenswelten einbeschließt die universell gehalten sind. Dies auch klar, wenn man sich die Betrachtungen aus Kapitel 2.3 in Erinnerung ruft, stehen die dargestellten Lebenswelten in direkter Beziehung zu den nostalgischen Fernsehserien, die eine Rückbesinnung auf die „gute alte Zeit“ zum Ziel haben.

Genau genommen ist sogar der Akt der Anwendung von Intertextualität und der damit einhergehenden postmodernen Stilmittel ein nostalgischer. Dies liegt daran, dass der Filmtext eine gewisse Ehrung des Zitierten vornimmt, indem er bekanntes nachahmt und den medienerfahrenen Zuschauer somit auf eine anerkennende Weise auf die Ebene des Mitwissers und -Erlebers erhebt. Insofern kann prinzipiell eine nostalgische Rückbesinnung an alte Filme (wie Western- oder Science-Fiction-/Horrorklassiker bei *STRANGER THINGS* und *WESTWORLD*) und die damit verbundene Vergangenheit beim Rezipienten stattfinden.

Die Verwendung von „Cliffhangern“ am Episoden- und Staffelfende und die damit verbundene Spannungssteigerung ist als Strategie der Kundenbindung zu verstehen, denn nur wenn der Zuschauer wissen möchte, wie es mit der Handlung weitergeht, schaltet er auch bei der nächsten Ausstrahlung wieder ein. Der Kundenbindung dient auch die Doppelcodierung, welche ein erneutes Ansehen der Serie spannender werden lässt.

Außerdem wird über den hauptsächlichen Vermarktungs- und Vertriebsweg durch das Internet eine internationale sowie junge Zuschauerschaft angesprochen, deren Sehgewohnheiten an den alleinstehenden Charakter des Kinofilms, durch die Natur des Video on Demand, geprägt sind. Hieraus kann geschlussfolgert werden, dass sich Fernsehserien im Aufbau der Mise en Scène sowie des Sujets den narrativen und ästhetischen Mitteln des Kinofilms immer mehr annähern.



## 4 Fazit

Durch die Untersuchungen der vorangegangenen Arbeit konnten bestimmte Schlüsse gezogen werden. Diese sollen im folgenden Abschnitt noch einmal konkret zusammengefasst und in Anbetracht der in Kapitel 1 gestellten Ziele bewertet werden. Darüber hinaus sollen diese Ergebnisse in einen größeren Zusammenhang des Forschungsfeldes gestellt und anschließend ein Ausblick auf weitergehende Forschungsansätze gegeben werden.

### 4.1 Beantwortung der Forschungsfragen

Eine leitende Forschungsfrage dieser Arbeit war, ob sich aktuelle Fernsehproduktionen einer postmodernen Ästhetik bedienen. In Kapitel 2.2 wurde eine Charakterisierung der wichtigen Merkmale des postmodernen Kinofilms durchgeführt. Diese Merkmale sind die Intertextualität, die Spektakularität und Ästhetisierung durch Gewalt und Effekte, eine ironische Selbstreferentialität und Doppelcodierung sowie eine Anti-Konventionalität und dekonstruktive Erzählverfahren. In der Kontextanalyse der Serie *STRANGER THINGS* wurde das Werk anhand dieser Gesichtspunkte betrachtet. Anhand dieser Vorgehensweise konnte festgestellt werden, dass viele intertextuelle Bezüge in der Serie zu verzeichnen sind. Die wichtigsten Bezüge stellen hierbei die Referenzen zu *ALIEN* (1979) und *E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL* (1982) dar, anhand derer weitere wichtige Merkmale der Postmoderne, respektive der Postklassik festgemacht wurden. So konnte *Stranger Things* eindeutig einer postmodernen Ästhetik zugeordnet werden. In Kapitel 3.4 wurde die Serie in den marktwirtschaftlichen Kontext zu anderen aktuellen fiktionalen Serien gesetzt. Es wurde eine Reihe an Beispielen für postmoderne Erzählweisen gefunden.

Eine weitere leitende Forschungsfrage war jene, nach der Vereinbarung von postmoderner Ästhetik und Nostalgie und wie sich diese innerhalb des Sujets sowie der *Mise en Scène* gestaltet. Hierzu wurde zunächst die Funktionsweise sowie die Ursprünge von Nostalgie in Individuen durch vergangenheitsbezogene Produkte skizziert. In der Analyse der Serie konnte schließlich eine Verbindung der beiden Aspekte verzeichnet werden. So zeichnet sich in dem Werk ebenfalls eine starke nostalgische kognitive Provokation von Erinnerungen an die Vergangenheit bei dem Rezipienten ab, die so-

wohl von den vergangenheitsorientierten Lebenswelten der Figuren und Akteure herührt, welche sich mit denen des Rezipienten decken können. Darüber hinaus wurde jedoch ebenfalls eine der postmodernen Ästhetik innewohnende Nostalgie festgestellt, welche sich anhand einer Kommunikationsebene zwischen Zuschauer und Filmtext äußert.

Darüber hinaus war eine mit der Vermischung von Nostalgie und postmoderner Erzählstruktur einhergehende Veränderung der Sehgewohnheiten beim Publikum zu erkennen, welche auch durch die gewandelte Rezeption durch die neuerlichen VoD-Plattformen und die damit einhergehende mögliche Einzelbetrachtung begründet werden konnte.

## 4.2 Einordnung in das Forschungsfeld

Anhand dieser Endergebnisse konnten die wissenschaftlichen Kernfragen dieser Arbeit erfolgreich beantwortet werden. Somit konnte eine der in Kapitel 1.1 angeführten Lücken, die darin bestand, dass in bezüglich der Nostalgieforschung sowie der Befassung mit postmoderner Ästhetik innerhalb von fiktionalen Fernsehserien in der Film- und Fernsehforschung zumindest teilweise geschlossen werden.

Dennoch konnten während der Forschungsarbeiten mit *STRANGER THINGS* und *WESTWORLD* nur zwei Beispiele an fiktionalen Fernsehserien gefunden werden, welche sowohl über eindeutige postmoderne Merkmale verfügen und gleichzeitig bewusst eine Nostalgie bei dem Zuschauer durch Einbindungen nostalgischer Lebenswelten, gefunden werden. Dies ist nicht genügend um einen etwaigen Trend in Fernsehserien zu attestieren.

### 4.3 Ausblick und Anregungen

Dennoch würde das Forschungsfeld durch neuere Statistiken in Bezug auf Konsum von Fernsehserien im Internet besonders in Deutschland profitieren, da hier noch nicht so viele Quellen verfügbar und somit keine adäquate Kontextanalyse in einem Umfang, in dem sie eigentlich angebracht wäre, bezogen auf Deutschland, USA wie auch global, durchgeführt werden.

Insofern kann auch diese Arbeit zwar als Anstoß und Bewusstmachung dieser Forschungslücken dienen, aber dennoch keine bahnbrechenden Erkenntnisse auf diesem Gebiet verzeichnen.

Da ebenfalls im Laufe der Forschung nur zwei Beispiele für eine bewusste Kombination von Nostalgiethemen und postmoderner Ästhetik gefunden werden konnte, wäre eine Beobachtung der weiteren Marktentwicklungen weiterhin interessant.

## Literaturverzeichnis

Altman, Rick (Hrsg.) (1999): Film/Genre. London.

Bleicher, Joan Kristin (2008): Die Intermedialität des postmodernen Films. In: Eder, Jens (Hrsg.): Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. 2. Auflage. Hamburg. S. 97 - 112.

Carroll, Noël (Hrsg.) (1990): The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart. New York / London.

Cuntz, Vera (2007): Kalkulierter Schrecken.. Standardsituationen in der Alien-Filmreihe. Hg. Von Norbert Grob / Thomas Koebner. Remscheid.

Deloitte (2014): Poll Reveals Generational Gap in Media Preferences. URL: <https://www.statista.com/chart/3457/poll-reveals-generational-gap-in-media-preferences/> (Abrufdatum 05.01.2017).

Dudenredaktion (o. J.): „Nostalgie“ auf Duden online. URL: <http://www.duden.de/node/664089/revisions/1307292/view> (Abrufdatum: 05.01.2017).

Eder, Jens (2008): Die Postmoderne im Kino. Entwicklungen im Spielfilm der 90er Jahre. In: Eder, Jens (Hrsg.): Oberflächenrausch. Postmoderne und Postklassik im Kino der 90er Jahre. 2. Auflage. Hamburg. S. 9 - 61.

Faulstich, Werner (Hrsg.) (2002): Grundkurs Filmanalyse. 3. Auflage. Paderborn.

Faulstich, Werner (Hrsg.) (2008): Grundkurs Fernsehanalyse. Paderborn.

Goulding, Christina (2001): Romancing the past: Heritage visiting and the nostalgic consumer. In: Psychology & Marketing, 2001, Band 18, Ausgabe 6, S. 565 - 592.

Hickethier, Knut (Hrsg.) (2007): Film- und Fernsehanalyse. 4. Auflage. Stuttgart.

Internet Movie Database (o.J.): Stranger Things. URL: <http://www.imdb.com/title/tt4574334/> (Abrufdatum: 05.01.2017).

Kießling, Tina (2013): Nostalgie und RetroTrends als Marketingchance. Eine Analyse der Ursachen für die Nachfrage nach vergangenheitsbezogenen Konsumangeboten. Hg. von Prof. Dr. Cornelia Zanger. Wiesbaden.

King, Geoff / Krzywinska, Tanya (Hrsg.) (2000): Science Fiction Cinema. From Outerspace to Cyberspace. London.

Koebner, Thomas (2003): Vorbemerkung. In: Koebner, Thomas (Hrsg.): Filmgenres Science Fiction. Stuttgart. S. 9 - 14.

Kuhn, Markus / Scheidgen, Irina / Weber, Nicola Valeska (2013): Genretheorien und Genrekonzepte. In: Kuhn, Markus / Scheidgen, Irina / Weber, Nicola Valeska (Hrsg.): Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung. Berlin/Boston. S. 1 – 38.

Krei, Alexander (2016): Dreiteiler mit kräftigem Aufschwung. ZDF: „Ku'damm 56“ steigert sich zum Finale deutlich. URL: [http://www.dwdl.de/zahlenzentrale/55200/zdf\\_kudamm\\_56\\_steigert\\_sich\\_zum\\_finale\\_deutlich/](http://www.dwdl.de/zahlenzentrale/55200/zdf_kudamm_56_steigert_sich_zum_finale_deutlich/) (Abrufdatum: 05.01.2017).

Meteling, Arno (Hrsg.) (2006): Monster. Zur Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm. Bielefeld.

Meteling, Arno (2008): Formalisierung des Schreckens. Zu einer Theorie der phantastischen Literatur mit E.T.A. Hoffmann, H.P. Lovecraft und Paul de Man. In: Biedermann, Claudio / Stiegler, Christian (Hrsg.): Horror und Ästhetik. Konstanz. S. 239 – 257.

Mikos, Lothar (Hrsg.) (2008): Film- und Fernsehanalyse. 2. Auflage, Konstanz.

Moldenauer, Benjamin (2013): Horrofilm. In: Kuhn, Markus / Scheidgen, Irina / Weber, Nicola Valeska (Hrsg.): Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung. Berlin/Boston. S. 194 – 208.

Munaretto, Stefan (Hrsg.) (2007): Wie analysiere ich einen Film? Ein Arbeitsbuch zur Filmanalyse: Struktur – Genre – Kontext. 3. Auflage. Hollfeld.

Netflix (o.J.): Stranger Things. Details. URL: <https://www.netflix.com/search?q=stranger%20thin&jbv=80057281&jbp=0&jbr=0> (Abrufdatum: 05.01.2017).

Niemeier, Timo (2016): Geglückte Neuverfilmung. „Winnetou“ schlägt ein: RTL holt sich den Tagessieg. URL: [http://www.dwdl.de/zahlenzentrale/59369/winnetou\\_schlaegt\\_ein\\_rtl\\_holt\\_sich\\_tagessieg/](http://www.dwdl.de/zahlenzentrale/59369/winnetou_schlaegt_ein_rtl_holt_sich_tagessieg/) (Abrufdatum 05.01.2017).

Perkins, Will (2016): Stranger Things (2016). URL: <http://www.artofthetitle.com/title/stranger-things/> (Abrufdatum: 05.01.2017).

Rottensteiner, Franz (2008): Horror in der Science Fiction. In: Biedermann, Claudio / Stiegler, Christian (Hrsg.): Horror und Ästhetik. Konstanz. S. 258 – 269.

Seehusen, Johannes / Epstude, Kai / Wildschut, Tim / Sedikides, Constantine (2016): Macht uns Retro glücklich? Über die Bedeutung von Nostalgie für das Psychische Wohlbefinden. In: In-Mind, 2016, URL: <http://de.in-mind.org/article/macht-uns-retro-gluecklich-ueber-die-bedeutung-von-nostalgie-fuer-das-psychische> (Abrufdatum: 05.01.2017).

Seeßlen, Georg (2001): Vom Horror zur Mystery. In: Film des Monats, 2001, URL: [http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf0101/vom\\_horror\\_zur\\_mystery/](http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf0101/vom_horror_zur_mystery/) (Abrufdatum: 05.01.2017).

Spiegel, Simon (2007): Die Konstitution des Wunderbaren. Zu einer Poetik des Science-Fiction-Films. Hg. von Christine N. Brinckmann. Marburg.

Spiegel, Simon (2013): Science Fiction. In: Kuhn, Markus / Scheidgen, Irina / Weber, Nicola Valeska (Hrsg.): Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung. Berlin/Boston. S. 245 – 265.

Stern, Barbara B. (1992): Historical an Personal Nostalgia in Advertising Text: The Fin de siècle Effect. In: Journal of Advertising, 1992, Band 21, Ausgabe 4, S. 11 – 22.

Suin, Darko (1979): Poetik der Science Fiction. Zur Theorie einer literarischen Gattung. Aus dem Englischen übers. Von Franz Rottensteiner (= Phantastische Bibliothek: 31). Frankfurt a. M. (Original: Metamorphoses of Science Fiction. Yale 1979). Zitiert nach Spiegel, Simon (2013): Science Fiction. In: Kuhn, Markus / Scheidgen, Irina / Weber, Nicola Valeska (Hrsg.): Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung. Berlin/Boston. S. 245 – 265.

Vossen, Ursula (2004): Einleitung. In: Vossen, Ursula (Hrsg.): Filmgenres Horrorfilm. Stuttgart. S. 9 – 27.

Wikipedia (o.J.): Stranger Things. URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/Stranger\\_Things](https://de.wikipedia.org/wiki/Stranger_Things) (Abrufdatum: 05.01.2017).

YouGov (2016): Zurück in die 80er. URL: <https://de.statista.com/infografik/5691/das-beste-jahrzehnt/> (Abrufdatum: 06.01.2017).

## Filmverzeichnis

30 ROCK, USA 2006-2013.

2001: A SPACE ODYSSEY (2001: Odyssee im Weltraum), Stanley Kubrick, UK / USA 1968.

ALIEN (Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt), UK / USA 1979.

ALIEN RESSURECTION (Alien – Die Wiedergeburt), Jean-Pierre Jeunet, USA 1997.

COMMUNITY , USA 2009-2015.

DIE 70ER SHOW, DE 2003.

DIE 80ER SHOW, DE 2002.

DIE 90ER SHOW, DE 2004.

DRACULA, Tod Browning, USA 1931.

DR. JEKYLL AND MR. HYDE (Dr. Jekyll und Mr. Hyde), Rouben Mamoulian, USA 1931.

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL (E.T. - Der Außerirdische), Steven Spielberg, USA 1982.

FINAL DESTINATION 2, David R. Ellis, USA 2003.

FRANKENSTEIN, James Whale, USA 1931.

HIDDEN, Matt Duffer / Ross Duffer, USA 2015.

KU'DAMM 56, Sven Bohse, DE 2016.

MODERN FAMILY, USA seit 2009.

NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS, Friedrich Wilhelm Murnau, DE 1922.

PULP FICTION, Quentin Tarantino, USA 1994.

PSYCHO, Alfred Hitchcock, USA 1960.

RINGU (Ring – Das Original), Hideo Nakata, JP 1998.

STAR TREK: THE NEXT GENERATION (Raumschiff Enterprise – Das nächste Jahrhundert),  
USA 1987-1994.

STRANGER THINGS, Matt Duffer / Ross Duffer, USA seit 2016.

SUPERNATURAL, USA seit 2005.

THE WALKING DEAD, USA seit 2010.

THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE (Blutgericht in Texas), Tobe Hooper, USA 1974.

WAR OF THE WORLDS (Krieg der Welten), Steven Spielberg, USA 2005.

WAYWARD PINES, USA 2015 – 2016.

WESTWORLD, USA seit 2016.

WINNETOU – DER MYTHOS LEBT, Philipp Stölzl, DE 2016.

## Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

HH, 09. Januar 2017

Ort, den TT. Monat JJJJ

J. Kindler

Vorname Nachname

Jennifer Kindling